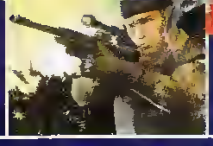


EXCLUSIF
REPORTAGE
CIVILIZATION III



PREVIEW
TOM CLANCY'S
GHOST RECON



SOLUCE
ARCANUM PASSÉ
AU CRIBLE

N°149 Octobre 2001 LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET

Gen4 PC CD-Rom

www.gen4pc.com



WORLD OF WARCRAFT

Le premier jeu on-line signé **Blizzard** expliqué dans le détail

PREVIEW COMPLETE DU PLUS IMPRESSIONNANT DES JEUX DE STRATÉGIE

EMPIRE EARTH

QUAKECON 2001

John Carmack parle de Quake 4 et de Doom 3

RED FACTION

Le test du quake-like signé Volition

News IronStorm : le jeu qui veut faire de l'ombre à Medal of Honor - Fifa 2002 : le retour du plus grand jeu de foot sur PC... **Preview** Empire Earth : le designer d'Age of Empires tente l'aventure en solo - Ghost Recon : un simulateur d'infanterie à surveiller (au radar) - Civilization III : Sid Meier se remet aux cuisines... **Sujets** Les cahiers du jeu vidéo : comment nos jeux sont traduits et doublés - Le Quakecon : Id Software parle de Quake 4 et de Doom 3 **Tests** Red Faction - Evil Twin - Atlantis III - Spider-Man... **Multi** Star Wars Galaxies : les nouveaux screens et les dernières infos - World of Warcraft : Blizzard se lance dans le jeu on-line... **Hardware** Les atouts de Windows XP pour les joueurs - La nouvelle gamme de Pentium IV... **Soluce** Venez à bout d'Arcanum

M 3549 - 149 - 35,00 F - 5,34 €

DERRIÈRE CHAQUE GUERRIER, IL Y A UN HOMME...
ET CET HOMME EST SOUS VOS ORDRES.



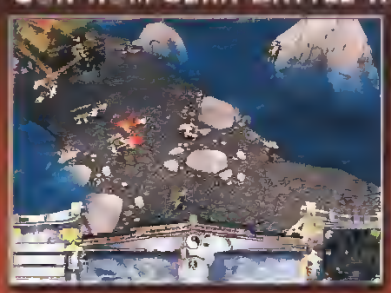
Ubi Soft

LIQUID

CRAVE

"UNE PETITE RÉVOLUTION SE PRÉPARE DANS L'UNIVERS DU JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL. SON NOM SERA BATTLE REALMS !" PC JEUX.









UN SYSTÈME UNIQUE DE GESTION DES RESSOURCES ET DE FORMATION DES UNITÉS : CHAQUE PAYSAN, À L'ISSUE D'UN APPRENTISSAGE PERSONNALISÉ, POURRA DEVENIR UN PUISSANT GUERRIER.

AINSI, CHAQUE GUERRIER EST UN INDIVIDU PRÉCIEUX ET NE PEUT ÊTRE REMPLACÉ AU HASARD : AU CHOIX DE L'ÉCOLE DU BUSHIDO OU DU NINJUTSU, CHACUN AVEC SON ÉTHIQUE, ET D'ASSURER AU MIEUX LA GESTION DES HOMMES.

UNE IMPRESSIONNANTE DÉMONSTRATION DES ACTES NOBLES PEUVENT GAGNER DES POINTS YIN ET YANG QUI PROMETTENT AUX GUERRIERS L'ACCOMPLISSEMENT DE LEURS ARMES ET DE LEURS ÂMES.

UN ENVIRONNEMENT VIVANT OÙ LES CONDITIONS CLIMATIQUES ET NATURELLES INFLUENT SUR LE COMBAT - À TOUT CELA S'AJOUTE LE MEILLEUR PARTENAIRE SUPÉRIEUR D'APPRENTISSAGE ET DE RENSEIGNEMENTS.

BATTLE REALMS

DISPONIBLE DÈS NOVEMBRE 2001

"Une révolution terriblement addictive"
PC JEUX

"Une nouvelle étape dans l'évolution du jeu vidéo"
PC FUN









sortie nationale

28 Septembre

sur CD ROM PC

Anarchy online

le futur est entre vos mains



Changez de vie

distribué par FOCUS

FUN COM

www.anarchyfrance.com
www.anarchy-online.com

noos.fr

Gen4 PC CD-Rom

SOMMAIRE N° 149





MAGAZINE

1 En couverture
Empire Earth
5 000 siècles de stratégie concentré en un seul CD !

10 Les CD-ROM
Fini le DVD, juste deux CD remplis à craquer.

14 Les News
Noël approche, les news en font les frais... Que du bon.

36 Hors-sujet
Un intrus s'est glissé dans ces pages. Saurez-vous le trouver ?

126 Hardware
Du Pentium, du Windows XP, de la carte mère, de la carte son...

156 Courrier des lecteurs
Le Teignard a pété les plombs, arrêtez de lui écrire !

162 Next
La page Next prend le pari de ne faire aucune erreur ce mois-ci...

PREVIEWS

40 Empire Earth
Dernier coup d'œil sur le projet pharaonique de Rick Goodman.

48 Ghost Recon
Le plus célèbre simulateur d'infanterie revient.

54 Civilization III
Un saut à Baltimore nous a permis d'en savoir un peu plus.

58 Stronghold
Partez à la conquête des chateaux forts !

60 Pool of Radiance II
La fin de la suprématie de la série des Baldur's Gate ?

62 Moto Racer 3
L'ultime jeu de moto débarque et il est signé Delphine Software.

64 Commandos 2
Dernière preview (on l'espère) du hit de Pyro Studios.

68 Etherlords
Ce jeu a rendu fou Fred et Rémy, pourquoi pas vous ?



SUJETS

71 **Les cahiers du jeu vidéo**
Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la localisation.

78 **Quakecon 2001**
Premières infos sur Quake 4 et Doom 3 par John Carmack.



TESTS

84 **Red Faction**
L'heure du verdict a sonné pour ce shoot 3D tant attendu.

92 **Evil Twin**
Maintes fois repoussé, ce jeu de plates-formes est enfin en test.

98 **Project Eden**
Les créateurs de Tomb Raider change de registre.

102 **Throne of Darkness**
Ce diablo-like dans l'univers nippon tient-il ses promesses ?

106 **Atlantis III**
Une nouvelle aventure grand public signée Cryo.

108 **Codename : Outbreak**
Action et tactique pour une équipe de choc futuriste.

110 **Spider-Man**
L'homme-araignée tisse sa toile sur PC.

MULTI

112 **News**
Star Wars Galaxies, Midgard, Bid for Power, dépêchez-vous !

118 **World of Warcraft**
Un jeu de rôle on-line dans l'univers de Warcraft. Arghhh !

122 **Dark Age of Camelot**
Le dernier royaume dévoilé durant la bêta 4.

124 **Science & Industry**
Le mod du mois est, cette fois-ci, consacré à Half-Life.

SOLUCE

142 **Arcanum**
Sans cette soluce, on ne sait pas comment vous auriez fait.





Édito

Si vous lisez cet édito et que vous tenez entre vos mains le numéro d'octobre, laissez-moi féliciter notre ami imprimeur qui, ce mois-ci, ne s'est apparemment pas trompé de sommaire ! Eh oui, beaucoup d'entre vous l'auront remarqué (et nous l'auront fait remarquer), le sommaire du numéro de septembre était le même que celui du numéro de juillet-août. Alors non, ce n'était pas parce que la rédac était encore un peu en vacances comme l'a supposé la majorité d'entre vous (quelle bande de langues de vipères !) mais en raison d'un problème technique indépendant de notre volonté (un problème technique du nom d'« imprimeur », vous l'aurez compris). Du coup, je suis obligé de revenir sur ce que je disais le mois dernier (mais que vous n'avez pas pu lire, vous me suivez toujours ?). Pour diverses raisons, nous avons décidé d'arrêter la version DVD de *Gen4*, seuls les abonnés le recevront à partir de ce mois. Rassurez-vous, il n'est cependant pas question de se priver complètement de ce support (que nous avons été les premiers à exploiter) puisque nous réfléchissons à divers moyens de l'utiliser. Voilà, ceci étant dit, parlons un peu de l'avenir. Le mois prochain, ce vieux magazine qu'est *Gen4* atteindra son 150e numéro et, pour l'occasion, nous vous préparons pas mal de surprises dont un changement de formule qui marquera, entre autres, le retour du jeu complet. Eh oui, si l'imprimeur le veut bien, c'est un *Gen4* tout beau tout neuf que vous retrouverez en kiosque le mois prochain. Comme en plus, nous entrons dans les mois les plus intéressants de l'année au niveau des sorties de jeux, vous n'aurez aucune excuse pour le rater... Et nous non plus ! Alors, nous, on se met au boulot et vous, vous patientez jusqu'au mois prochain... Vous avez vraiment la partie du boulot la moins fatigante !

Sébastien Tasserie



L'ESPRIT INTERNITY

TOUT INTERNET CHEZ INTERNITY





Cyber Café*





internity



LE RESEAU INTERNITY

80 magasins Internity en France

LES METIERS

- Logiciels, jeux, MP3

PSone · PS2 · GAME BOY ADVANCE · Dreamcast · PC CD

... et bientôt chez Internity GAMECUBE · XBOX

- Informatique
- Téléphonie, mobilité
- Assistance, formation



PlayStation.2

2790 F TTC 425,35 €

Playstation 2

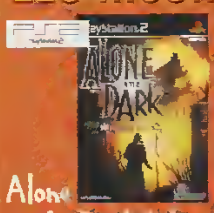


GAME BOY ADVANCE

799 F TTC 121,81 €

GameBoy Advance

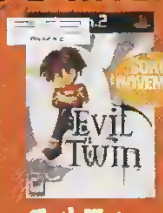
LES INCONTOURNABLES D'INTERNITY !



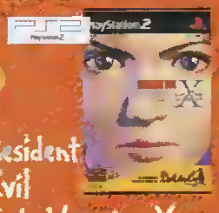
Alone in the Dark IV



Escape from Monkey Island



Evil Twin



Resident Evil Code Veronica X



GT3



279 F TTC 42,53 €

Volant RX400 SAITEK

Un volant compatible PS2 et PSOne doté du système dual shock 1 et 2 pour ressentir des sensations extrêmes !

LE RÉSEAU INTERNITY

... • 11 NARBONNE - Tél. 04 68 41 95 35 • 13 ARLES - Tél. 04 90 52 50 50 • M...
... • 19 CHAMPNIER - Tél. 05 45 39 45 45 • 19 BRIVE LA GAILLARDE - Tél. 05 55 8...
... • 26 VALENCE - Tél. 04 75 55 98 92 • 28 CH...
... Tél. 05 61 52 26 03 • 26 VALENCE - Tél. 04 75 55 98 92 • 28 CH...
... • 35 ROMANVILLE - Tél. 02 99 46 33 34 81 - SAINT EGREVE - Tél. 04 76 75 45 50 • 39 LONS...
... • 45 SAINT JEAN LA RUELLE - Tél. 02 38 43 51 20 • 49 ANGERS CC des Halles - Tél. 02 41...
... • 53 LAVAL - Tél. 02 43 68 38 48 • 59 DOUAI - Tél. 03 27 71 30 40 • 6...
... • 64 ANGLET - Tél. 05 59 23 45 85 85 • 66 PERPIGNAN - Tél. 04 68 34 07 62 • PERPIGNAN Sud - ...
... • 73 CHAMBERY - Tél. 04 79 70 16 25 • 74 ANNEMASSE - Tél. 04 50 43 99 43 • 75 PARIS Poissonn...
... • 76 ... L'ORCHER - Tél. 02 35 51 11 11 • ROUEN - ...
... • 83 FREJUS - Tél. 04 94 57 79 79 • TRANS EN P...
... • 91 ATHIS MONS - Tél. 01 50 48 71 74 • 92 LES MOULINEAUX - Tél. 01 41 46 17...



390 F TTC

Kit Réseau WISECOM SK2

INCLUS : 2 CARTES PCI 10 BASES TX
1 HUB 10 MB/S 5 PORTS RJ45
2 CABLES BLINDÉS DE 5M CHACUN

LE PLUS RAPIDE DU MARCHÉ



1490 F TTC

Graveur externe Top Sixxess

LE HIT PARADE DES JEUX PC





RETROUVEZ EN PERMANENCE TOUS LES LOGICIELS UTILITAIRES INDISPENSABLES











649 F TTC

Hercules 3D Prophet 4000XT



49 F TTC

Pack de 10 CDR 74 mn-12x Hispace



14990 F
- 3000 F
= 11990 F* TTC

L'ARME ABSOLUE

2 HEURES/MOIS DE COMMUNICATIONS NET-UP OFFERTES**

Fujitsu Hardgamer

Processeur Athlon 1,2 Ghz, disque dur 80,7 Go, mémoire vive 128 Mo, lecteur DVD Pioneer 16x, graveur Sony 12x-8x-32x, écran 19", Windows Millenium, sortie TV, carte vidéo MSI GeForce 2 GTS 64 Mo DDR, carte son Creative SBLIVE 1024, modem 56K V.90, enceintes Fat-Tarte + caisson de basses, carte réseau Accton 10/100, MS Works Suite 2001.
3 jeux offerts : Baldur's gate II, Nox, one life forever, Sacrifice, Aliens versus Predator, Icewind Dale, Star Wars Episode 1 (Phantom Menace, Racer, Battle Insider's), Midtown Madness II, Joystick Microsoft Retour de Force Sidewinder 2.
Garantie 1 an

internity

TOUT INTERNET CHEZ INTERNITY

Démo du mois

CD n°1

New York Race

■ New York Race, c'est quoi ? Simple, c'est la nouvelle licence du *Cinquième Élément*. Non, ne zappez pas ! Contrairement à son prédécesseur, New York Race est vraiment bien fait, vraiment sympa. Imaginez une course dans le New York futuriste créée par Mézières et Besson, à bord de tous les véhicules délirants du film, en plongeant entre les buildings et en rasant la statue de la Liberté ! Ça fonce, c'est joli tout plein et grâce aux cinq éléments ayant des effets variés, les courses sont très animées.

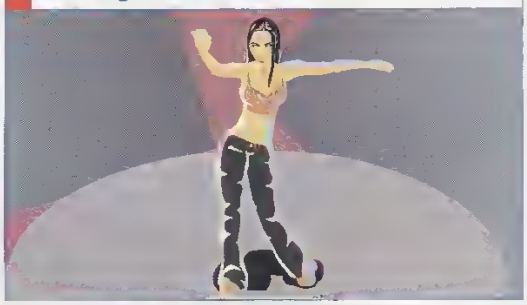


CD Gen4

Le soleil est parti (est-il jamais venu ?), le froid arrive, heureusement le nouveau CD de *Gen4* est là pour réchauffer vos froides soirées d'hiver. On a fait le plein de démos dans tous les genres possibles pour que vous puissiez jouer sans même sortir de chez vous. C'est pas gentil, ça ?

CD n°2

EJay Dance 4



■ **EN DEMO SUR LE CD** Voici eJay Dance 4, le nouveau eJay : tout ce qu'il faut pour vos mix, remixes et compositions.

DÉMOS JOUABLES

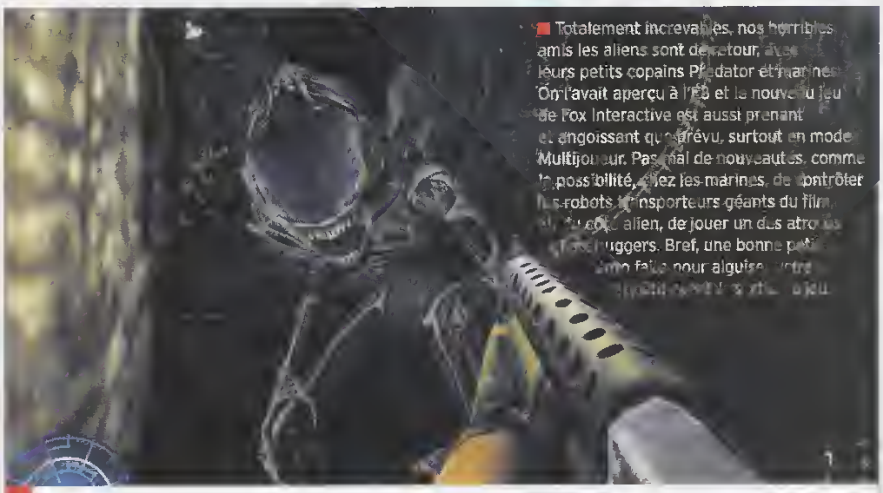
- Aliens vs Predator 2 *CD 1*
- New York Race *CD 1*
- Project Eden *CD 1*
- Codename : Outbreak *CD 1*
- Art of Magic *CD 1*
- Parkan : Iron Strategy *CD 1*
- Throne of Darkness *CD 1*
- RIM : Battle Planets *CD 2*
- IL2 Sturmovik *CD 2*

VIDÉOS

- Etherlords *CD 1*
- Chaser *CD 2*
- Call of Cthulhu *CD 2*

GOODIES

- Patches *CD 2*
- Fonds d'écran *CD 2*
- MP3 Divine Divinity *CD 2*
- Goodies Max Payne *CD 2*
- Mod Science and Industry pour Half-Life *CD 2*
- Winamp 2.76 *CD 2*
- Power Strip *CD 2*
- Tweaker Radeon *CD 2*



■ Totalement increvables, nos horribles amis les aliens sont de retour, avec leurs petits copains Predator et marines. On l'avait aperçu à l'E3 et le nouveau jeu de Fox Interactive est aussi prenant et angoissant qu'prévu, surtout en mode Multijoueur. Pas mal de nouveautés, comme la possibilité, chez les marines, de contrôler des robots transporteurs géants du film, ou, côté alien, de jouer un des atroces Facehuggers. Bref, une bonne petite démo faite pour alguiser votre [illegible]

CD n°1

Aliens vs Predator 2

NES de Nescafé,
Le plus fort c'est la douceur de son goût.



Nescafe Nes est doux car c'est un mix inédit d'Arabicas
et de Robustas doux à la torréfaction légère. OK. Mais attention !
Parce que c'est un 100% pur cafe, il est 100% stimulant.
Nes de Nescafé. Ne vous fiez pas à sa douceur.

NESCAFÉ. Open up*

ÇA NE MARCHE PAS ?

Le CD-ROM de Gen4 PC est conçu pour fonctionner sur la plupart des configurations PC équipées d'un lecteur de CD-ROM. Cependant, il peut arriver que certains programmes fonctionnent mal ou pas du tout sur votre machine. Si vous rencontrez des problèmes avec le CD-ROM, vérifiez d'abord que votre lecteur de CD-ROM est correctement installé et configuré. Consultez le manuel de votre machine ou de votre lecteur de CD-ROM pour plus d'informations. Si vous avez vérifié que votre lecteur fonctionne correctement, mais que le problème persiste, contactez notre service technique par e-mail à l'adresse suivante : cdrom@gen4.fr. Veuillez inclure dans votre message le maximum d'informations sur votre configuration (type de machine, processeur, mémoire, carte graphique, carte son, etc.) ainsi que la description précise du problème rencontré. Nous vous répondrons dans les plus brefs délais.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Avertissement relatif à l'utilisation des CD ou du DVD par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a jamais souffert d'épilepsie et n'a jamais été confronté à ces crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en cas de stimulation lumineuse, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous vous conseillons également de consulter votre médecin si vous éprouvez un des symptômes suivants lors de l'utilisation de jeux vidéo : vertiges, troubles de la vision, contractions musculaires ou des yeux, perte de conscience, désorientation, mouvement involontaire ou convulsions. Arrêtez immédiatement l'utilisation et consultez un médecin.

CD n°1

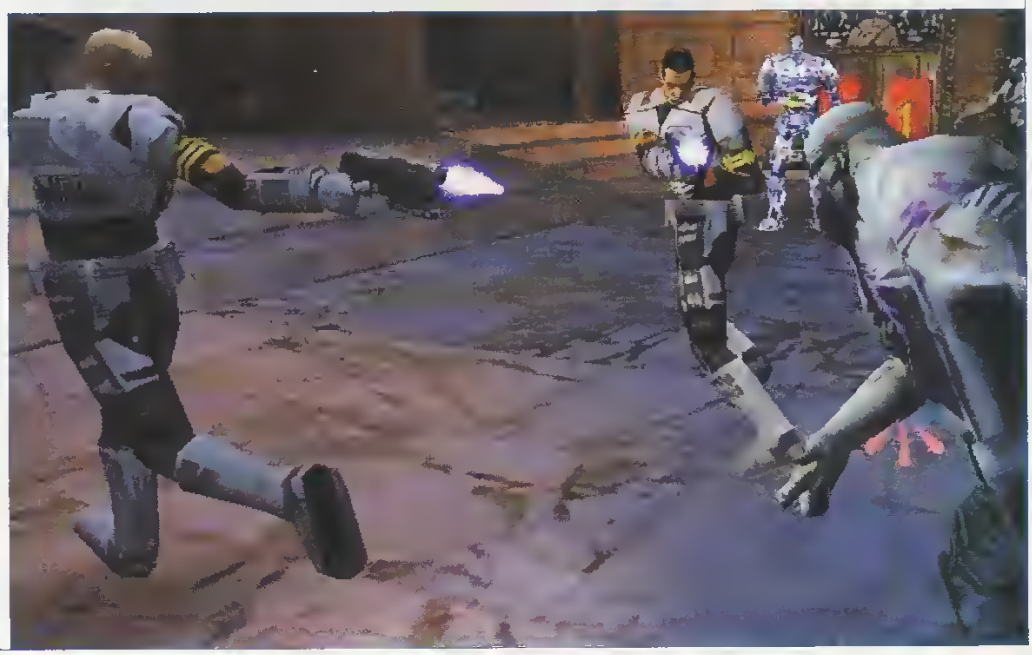
Throne of Darkness



Vous avez fini Diablo II, son addon et vous vous ennuyez ? Pas de panique, Throne of Darkness est fait pour vous. Créé par des dissidents de Blizzard, Throne of Darkness reprend tout ce qu'on aime dans Diablo. Au rendez-vous, donc, des démons, des combats, des dizaines de compétences en arborescence, des quêtes, etc. Le tout dans un environnement médiéval japonais original (ça change des gros barbares en kilt) et réussi. Même les graphismes en 3D rappellent le hit immortel de Blizzard. Du fun, rien que du fun !

CD n°1

Project Eden



Le futur n'est pas souriant dans le nouveau jeu de Core Design, le premier depuis cinq ans à ne pas mettre en scène Lara Croft. Dans Project Eden, vous dirigez une équipe de quatre superflics tombant bien malgré eux sur une sombre conspiration de leur gouvernement. *X-Files* rencontre *Blade Runner* dans ce jeu ambitieux mélangeant des phases de combat tactique et des casse-tête qui nécessitent d'exploiter au mieux les compétences des vos hommes. Les amateurs d'ambiances glauques vont adorer.

Et maintenant, Nes au lait, naturellement.



Nes au Lait de Nescafé c'est un mélange subtil d'Arabicas et de Robustas à la torréfaction légère, adoucis par une pointe de lait.
Nes au Lait de Nescafé. Ne vous fiez pas à sa douceur.



NESCAFÉ
Open u
pour r aux au

SOYEZ SINGE

La Planète des singes, le jeu signé Visiware, s'apprête enfin à sortir.

Suite à un rachat de licence relativement compliqué, c'est sous l'égide d'Ubi Soft que **La Planète des singes**, le jeu en développement depuis plus de deux ans chez Visiware, sortira. A priori, les développeurs se sont plus inspirés du roman et du premier film avec Charlton Heston que du récent long métrage de Tim Burton. On y incarne donc Ulysse, un astronaute crashé sur une planète où les singes sont l'espèce dominante. Mélangeant des phases d'action (on tire sur divers ennemis), de discussions (2 000 lignes de texte) et de résolution d'énigmes, le jeu vous permettra de traverser 15 gigantesques zones. Cela semble sympa mais la sortie native du jeu, prévue pour le mois d'octobre, le jeu devrait donc être sorti ce mois-ci, nous inquiète un peu. Patience donc jusqu'au mois prochain.

Flanker-leur une raclée !

Ubi dévoile le plan de vol de sa nouvelle simulation.



■ COTON Nuages volumétriques, avions finement modélisés, les grosses cartes seront à l'honneur.

La suite de cet excellent simulateur de vol qu'est Flanker a en effet atterri dans l'escarcelle de l'éditeur français. Sobrement rebaptisé Lock-On, il proposera évidemment de piloter à peu près tout ce qui se fait comme avions modernes, tant russes qu'américains, dans le cadre de missions variées. Les zones de jeu reprendront avec exactitude des régions réelles et les premiers écrans laissent augurer d'un moteur 3D très réussi.
Si cette simulation s'annonce plus réaliste que les précédents volets, il devrait néanmoins être possible d'activer des aides facilitant le pilotage. Décollage courant 2002. Oui, c'est vague mais ils font dans le jeu, pas dans les calendriers. ■

Mauvaise pioche !

L'armée américaine révèle accidentellement ses brebis galeuses.

L'U.S. Air Force a récemment décidé d'abandonner les mails et de revenir aux bonnes vieilles missives papier pour tous les courriers à caractère confidentiel et ce, pour une raison plutôt cocace. Voyez le chien de Mickey (c'est pour éviter la répétition du mot « plutôt », pas mal hein ?). Il aura suffit d'un seul militaire qui, alors qu'il envoyait un rapport confidentiel, s'est légèrement trompé de mailing-list et l'a fait parvenir aux quelque 4 400 élèves officiers d'une école navale. Ceux-ci ont ainsi pu apprendre nommément que 40 des leurs faisaient l'objet de poursuites disciplinaires pour divers méfaits (usage de stupéfiants et d'autres petites choses comme ça) tandis que d'autres suivaient un traitement médical pour troubles mentaux. Difficile de savoir si le plus grave est que ce genre de bourdes puisse se produire ou que l'armée américaine soit composée de tels énergumènes. ■



Chaud et Froid

Siege retardé
Microsoft a décidé de repousser son très prometteur diablo like 3D, Dungeon Siege. Il est désormais annoncé pour courant 2002 (un peu vague) mais nous devrions y gagner un éditeur de niveaux

Say « bonjour »
Après le rachat de Red Storm par Ubi Soft, c'est au tour de Titus de croquer du ricain. Jusqu'à maintenant actionnaire minoritaire d'Interplay (Baldurs'Gate II, Neverwinter Nights, etc), l'éditeur français en a récemment pris le contrôle Les Américains commencent d'ailleurs à craindre l'invasion française dans le secteur.

Repose en paix
Dans la série « faire de bons jeux ne fait pas vivre », voici deux exemples flagrants D'un côté, le studio Dynamix que Sierra a fermé malgré leur excellent Tribes 2, de l'autre, l'éditeur Gathering of Developers qui est en faillite malgré son hit Max Payne Heureusement, le catalogue de GOD (entre autres Duke Nukem Forever) a été récupéré par Take 2

Ils s'aiment
Activision et Marvel semblent bien partis pour une relation à long terme Après les X-Men et Spider-Man (ce mois-ci en test), ce sont Iron Man et les Quatre Fantastiques qui auront droit à une conversion en jeu vidéo Espérons qu'elles seront au moins aussi bonnes que celle de l'homme-araignée



Aqua blues



■ YELLOW SUBMARINE Les développeurs ont particulièrement soigné les effets visuels du jeu.

Le monde du silence n'est plus ce qu'il était...

Si vous êtes à la recherche de nouveaux terrains de jeu pour expérimenter lance-missiles, mitrailleuses Gatling ou autres joyeusetés et que vous êtes lassé des combats terrestres ou aériens traditionnels, **Aquanox** devrait vous ravir. Cette fois, ce sont les fonds marins que ce soft de Fishtank vous donnera l'occasion de ravager à grands coups de torpilles.

En 2666, la Terre a été dévastée par un holocauste nucléaire, obligeant les rares survivants à s'installer au fond des océans pour échapper aux radiations. Malheureusement, l'histoire se répète, et une organisation terroriste risque de provoquer un nouveau cataclysme qui réveillerait en prime une race endormie depuis des millions d'années : les Grands Anciens. Vous incarnez Emerald « Dead-Eye » Flint, et aurez pour mission, à l'aide de quelques coéquipiers, de sauver le monde.

Suite d'Archimedean Destiny, Aquanox soigne en particulier les graphismes, avec un rendu visuel photoréaliste.

Au niveau visuel, le jeu promet, puisque la densité de l'eau, les explosions (très réussies) et les effets de lumière venant de la surface « immergent » le joueur dans une atmosphère assez proche d'*Abyss*. Le vaisseau que vous contrôlez est plutôt maniable, même s'il souffre logiquement d'une certaine inertie, ce qui ne facilite pas le dogfight avec vos ennemis. Vous ne serez d'ailleurs pas confronté qu'à des vaisseaux, car des formes organiques que l'on nous annonce très impressionnantes se joindront à la fête. Notons aussi que, bien que l'action pure occupe une place majeure dans la campagne, des missions d'escorte et d'infiltration sont aussi à l'ordre du jour. Le Multijoueur ne sera pas en reste, avec notamment des modes Deathmatch et Capture the Flag, ce qui promet de belles escarmouches sous-marines. ■



■ EMBOUTEILLAGE Les fonds marins sont loin d'être paisibles, puisque vous participerez à de nombreuses batailles.



■ POLLUTION MARINE La plupart des bâtiments sont destructibles, à condition d'utiliser des armes assez puissantes.



DEVANT, DERRIÈRE, DROITE, GAUCHE, ÉCRASÉ PAR LA MEUTE VROMBISSANTE.

SOUS LE CASQUE DU COCKPIT, FOURNAISE GARANTIE.

L'ASPHALTE CRÉPITE, LES CHEVAUX MONTENT DANS LES TOURS.

VOUS ÊTES SEUL
FACE AUX PILOTES
LES PLUS RAPIDES
DU MONDE.







PC CD-ROM PlayStation.2

EA SPORTS

it's in the game.*

*c'est dans le jeu

france.ea.com

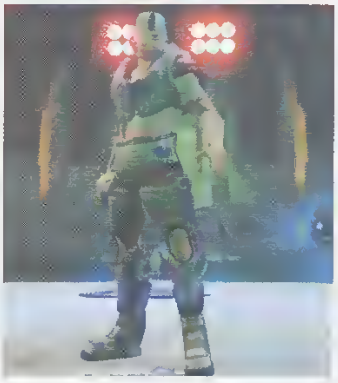
Le play sans le fair



■ CINÉ La suite de *Rollerball* (le film ayant inspiré le jeu) sera bientôt tournée par McTiernan (*Die Hard*).

Les Bitmap Brothers entrent dans l'arène.

Les vieux joueurs, ceux avec les cheveux grisonnants et le déambulateur à clavier intégré, se souviennent certainement de Speedball, ce fameux jeu de handball en 2D où les tacles dans les gencives étaient parfaitement réguliers. Eh bien les développeurs anglais planchent actuellement sur une suite nommée **SpeedBall Arena**. Celle-ci devrait faire la part belle au mode on-line. Pour le reste, on se retrouvera devant le même sport violent et défoulant que précédemment, proposant une multitude d'équipements pour améliorer les performances de votre équipe ainsi que des bonus influençant le cours de la partie. Côté technique, c'est le moteur d'Unreal qui sera mis à contribution, on attend donc de voir ce que ce passage à la 3D engendrera comme modifications dans la jouabilité. ■



■ KESTA ? À voir la combinaison, Speedball ne tera pas dans la dentelle...

Point de vue



Sébastien Tasserie
Rédacteur en chef adjoint

Le salon de la honte, voilà comment je qualifie l'E.C.T.S., le salon « européen » du jeu vidéo qui s'est déroulé à Londres du 2 au 4 septembre dernier. Premier détenseur de ce show, pas plus tard que l'année dernière (voir le point de vue du numéro 138), je dois bien admettre que cette cuvée 2001 était de trop.
Les premiers fautifs, les mêmes que l'année dernière : les éditeurs majeurs de l'industrie qui ont boycotté ce rendez-vous.
Les deuxièmes fautifs : les organisateurs. Certainement désespérés par le peu d'éditeurs présents, ces derniers ont loué des emplacements à des exposants qu'on aurait préféré ne pas voir. Parmi eux, le développeur du tristement célèbre jeu de hooligans qui servait des bières à gogo sur son stand. Ou encore celui d'un jeu de chasse qui, pour égayer un peu le salon, n'a rien trouvé de mieux que de déguiser un animateur en militaire et de le faire tirer au tusil-mitrailleur sur un écran plein de chevreuils. Bref, que du bonheur, que du bon goût, que des choses qu'on espère oublier au plus vite. ■

Le salon de la honte, voilà comment je qualifie l'E.C.T.S., le salon « européen » du jeu vidéo.



■ LA PATTE DU MAÎTRE
L'originalité de l'architecture et l'onirisme ambiant marqueront le jeu.

Sokal land

Benoît Sokal persiste et signe.

En effet, après *L'Amerzone*, le dessinateur s'investit dans la production d'un nouveau jeu d'aventure. *Syberia* vous donnera l'occasion d'incarner Kate, une jeune avocate américaine lancée sur les traces de l'unique héritier d'une grosse fabrique de jouets qu'elle doit racheter. Ce dernier, parti il y a plusieurs décennies à la recherche d'une mystérieuse île aux mammouths, poursuivra votre enquête à s'enfoncer toujours plus loin dans les terres hostiles de la Sibérie. Seul moyen de transport : un mystérieux train desservant d'étranges villes. Une cité universitaire, une ville industrielle et une station spatiale (!) toutes trois vides, une station balnéaire dépourvue de mer... Autant de destinations bizarres que vous découvrirez par le biais d'un moteur classique (on dirige l'héroïne dans des décors 2D) mais très beau. Espérons juste que le voyage sera aussi fabuleux que celui de l'*Amerzone*. ■

Menace intergalactique

CDV nous aide a virer ces squatteurs d'aliens.

Voici venir **Genesis**, le 3e opus de la série Imperium Galactica, un jeu de simulation tactique spatiale qui, ce coup-ci, vous confronte à des aliens qui ont colonisé la terre pendant que vous étiez parti vous promener dans la galaxie. Le but du jeu est donc de reprendre votre bien après avoir éliminé tous les vilains. Ce que vous tenterez de faire au cours de la campagne Solo comptant une trame principale et au moins six différentes façons d'en venir à bout. Le challenge qui vous est offert se décompose principalement en deux temps : une phase tactique durant laquelle vous contrôlez une flotte spatiale dans des batailles épiques tout en 3D et une phase de construction-gestion qui se focalise sur la recherche de nouvelles technologies, de structures et d'équipements. La guerre éclatera en janvier prochain. ■



VITESSE LUMIÈRE Le joueur peut utiliser les points de saut pour voyager d'un endroit à l'autre de la galaxie en un clin d'œil.



TIRS CROISÉS Il faudra être organisé pour éviter que les combats ne sombrent dans le chaos le plus total. Heureusement, l'interface s'avère très claire.

Le corps humain est constitué de 70 % d'eau



Et vogue la galère

Bethesda et Codemasters font naître des chiens.



VA BON CANON ! La puissance de feu ne garantit pas la victoire, rapidité et maniabilité restent décisives.

Les clones de l'antique Pirates signé Sid Meier sont comme la marée : il y a des reflux réguliers. Celui de cette année se nomme **Sea Dogs** et viendra s'échouer sur les rives de nos PC d'ici la fin de l'année. Au programme : commerce, batailles navales, abordages et duels, conquêtes de port, sauvetages de belles en péril ou encore chasses aux trésors. Tout cela se déroulera dans les Caraïbes que se disputent âprement l'Espagne, la Hollande, la France et les pirates. À vous donc de choisir votre camp (pour mieux en changer). L'intérêt de ce jeu par rapport à ses prédécesseurs ? C'est qu'il est tombé dans la 3D lorsqu'il était petit. Que ce soit en ville ou au large, vous aurez droit à de jolis graphismes polygonaux détaillés qui confèrent aux escarmouches maritimes un souffle nouveau. Les a(r)mateurs du genre devraient apprécier. ■



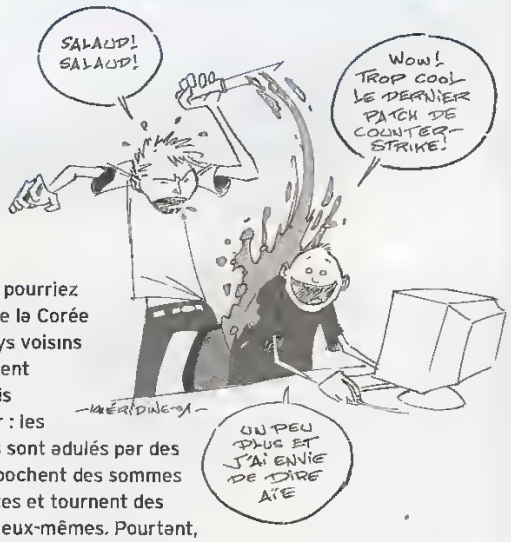
Supercopter

Reality Pump Studio s'en va en guerre.

Les bons vieux shoots semblent revenir à la mode. Après l'excellent Star Monkey, ce sont les géniteurs de Earth 2150 qui vous propose d'éradiquer le moindre pixel suspect traversant votre écran en martelant comme un fou le clavier de Luc (parce que chez nous, les shoots, on y joue tous sur le PC de Luc : pas question d'abîmer NOS touches !). Pour ce qui est de l'ambiance, **Heli Heroes** se rapproche plutôt de l'antique série des Machins Strike (Desert, Jungle et Nuclear) puisque ce sont des hélicos (Apache et Hockum) que l'on pilotera sur fond de troisième guerre mondiale, de l'Iraq à l'Alaska. Il y aura évidemment une pléthore de Power Up à récupérer et de méga boss à exploser. Autres bonnes nouvelles : le moteur 3D grimpe jusqu'à une résolution de 2048x1800 et surtout, un mode deux joueurs sera implémenté. Décollage prévu d'ici la fin de l'année. ■

Game Over

Les joueurs coréens oublieraient-ils qu'ils sont réels ?



Vous pourriez croire que la Corée et les pays voisins ressemblent au paradis du gamer : les meilleurs sont adulés par des fans, empochent des sommes rondelettes et tournent des films sur eux-mêmes. Pourtant, on assiste en ce moment à une série de dérapages assez effrayants. Si le décès d'un thaïlandais de 22 ans ayant abusé de **Counter Strike** au-delà des limites de son cœur peut se comprendre (ça arrive bien en sport), d'autres cas font froid dans le dos. En Corée du Sud, quatre jeunes ont fait une descente dans une salle réseau pour agresser le chef d'un clan qu'il considérait comme un Player Killer (vous savez, ces crétins qui agressent leurs alliés ou les petits niveaux). Si l'infortuné s'en est tiré, ce n'est pas le cas d'un singapourien poignardé par un adversaire dont il avait tué une fois de trop l'avatar (au couteau d'ailleurs). Hum, est-on bien sûr que le Multijoueur est l'avenir du jeu ? ■



■ **DISPARU, TU AS DISPARU** Mais que sont devenus les habitants de la planète Argilus ? Ce sera à vous de le découvrir.

Le jeu du Schizmblick

Microids et Cyan rêvent-ils des mêmes mondes ?

Attention, top chrono : j'étais en développement chez Cryo avant de passer chez Microids, mon moteur est d'ailleurs très similaire à l'omni 3D, je suis un clone de Myst permettant de se balader dans le monde étrange et magnifique mais complètement vide d'Argilus, je propose une pléthore d'énigmes à base de mécanismes étranges, mes deux héros (à diriger alternativement) vivent chacun une aventure différente, je suis... je suis... Schizm ! Eh oui, bravo, ce jeu d'aventure prévu pour mi-novembre ambitionne de détrôner la légendaire série de Cyan : Myst. Côté graphismes, pas d'inquiétude à avoir : les décors précalculés sont magnifiques et oniriques à souhait. Reste à savoir ce que vaudront les énigmes et le scénario. ■



■ **MODE D'EMPLOI S.V.P. !** Comme dans Myst, les puzzles reposeront sur le fonctionnement d'étranges machines.

...et d'un peu de plomb





■ PROFILS COLLÉS ? Contrairement aux deux précédents épisodes, Myth III propose enfin des personnages en 3D.

Réglons nos monstres

Mêlées sanglantes et affrontements de masse dans Myth III : The Wolfen Age.

Si Myth II avait pour lui un univers original et une interface, euh..., spéciale, cette suite semble bénéficier des mêmes caractéristiques. En clair, même si l'histoire se déroule 1 000 ans avant le premier épisode, l'interface a été à peine retouchée et le mode de résolution des combats itou (temps réel, vitesse ajustable, importance des formations). Le plus fort, c'est que l'équipe de développement n'est plus Bungie mais MumboJumbo !

Mais alors se disent les intéressés, si rien n'a changé, qu'est-ce que vient faire ce troisième opus sur nos disques durs ? Mais il vient tout casser ! Parce que si la vue principale reste familière, on s'aperçoit vite que la résolution (qui monte jusqu'en 1600 x 1200) et le niveau de détail se sont grandement améliorés !

La résolution et le niveau de détail se sont grandement améliorés.

Par exemple, les unités sont désormais toutes en 3D et bénéficient de 500 à 1 000 polygones selon leur taille. La forme a donc subi un sérieux ravalement (les deux premiers Myth n'étaient pas très beaux), mais aussi un enrichissement puisque ce sont 42 unités de différentes races (guerriers, magiciens, archers, nains, Trow, Ghols, etc.) que le joueur contrôlera. Au niveau des environnements, on retrouvera des cartes en extérieur comme en intérieur (châteaux, caves, etc.) et on nous promet que l'interaction avec les décors sera au rendez-vous. En ce qui concerne nos impressions, après avoir essayé la version reçue, on a pu s'apercevoir qu'en dépit d'un changement d'équipe, l'esprit du jeu était toujours là : les aficionados ne seront pas dépaysés. Myth III pourrait bien être un super-Myth, plus beau, plus grand, plus riche ! Attendons novembre pour en juger. ■



■ BELLE DE JOUR Cette héroïne Myrmidon n'est pas jolie par hasard. La capture a été faite avec la très attendue Radeon 8500 !



■ GROS PLAN En haute résolution, le jeu supporte très bien un gros niveau de zoom.



VOS AMIS VOUS ONT PROMIS QU'ILS SERAIENT TOUJOURS LÀ POUR VOUS... MAINTENANT VOUS POUVEZ LE VÉRIFIER.

AVEC LES MESSAGES ÉCLAIR, AOL EST LE SEUL À VOUS OFFRIR UNE MESSAGERIE INSTANTANÉE PRÉ-INSTALLÉE SUR SON LOGICIEL POUR VOIR SI VOS AMIS SONT CONNECTÉS ET DIALOGUER EN DIRECT AVEC EUX.

DEMANDEZ VOTRE KIT GRATUIT AOL : **0 826 02 6000** (0,98 F TTC/MIN) OU WWW.AOL.FR

AOL

DDB - AOL RCS Nanterre 402 192 777 - GNS AP MITEUF 0701

Ubi thérapie

Offrez à votre voiture un bon bain de boue avec Rally Championship 2002.



■ **ON S'Y CROIT** La vue interne est évidemment celle qui procure le plus de sensations, d'autant qu'elle est bien faite.



■ **À LA CASSE** Pare-choc défoncé, phare éclaté, roue cassée : les dégâts se voient et influent sur les performances, même s'il reste possible de finir une course sur trois roues.

Certains éditeurs semblent avoir quelques problèmes avec les mathématiques, si, si, je vous jure. Ainsi, la suite de Rally Championship 2000 sorti l'année dernière se nomme Rally Championship 2002. La version 2001 a dû se manger un platane à la sortie d'un virage. Toujours est-il que cette nouvelle version semble bien plus complète que la précédente, abordant à la fois l'aspect simulation à travers les modes Championnat ou Challenge, et l'aspect arcade. Même si, comme dans toute épreuve de rallye, vous vous retrouverez seul en piste face au chronomètre, un mode Multijoueur permet d'inviter quatre amis pour se motiver un peu plus.

Avec ses modes Arcade Simulation et Multi, Rally Championship 2002 devrait satisfaire tous les joueurs.

Des chiffres et des lettres

Les 36 circuits (24 simu, 12 arcade) sont répartis sur six pays (États-Unis, Écosse, Kenya, etc.) aux conditions météo bien spécifiques. On continue dans les chitfres avec les voitures : 38 modèles (Peugeot, Subaru et des caisses « privées ») sont disponibles, chacun présentant une conduite particulière que vous pourrez adapter à votre goût par quelques réglages mécaniques. La modélisation fait plaisir à voir (hormis les pilotes cubiques !), car, une fois n'est pas coutume, les déformations de carrosserie sont appliquées. Les décors ne sont pas en reste avec des environnements magnifiques quoiqu'un peu dépouillés parfois. En contrepartie, l'animation est vraiment rapide et la sensation de vitesse excellente, surtout en vue interne.

Cette version permettait aussi d'apprécier le modèle de conduite qui se révèle très plaisant. À l'instar d'un Colin McRae Rallye 2.0 ou d'un Rallye Masters, les dérapages et contre-braquages sont de rigueur, on sent parfaitement les variations de revêtements, bref, du tout bon. Par contre, le son peut encore être optimisé, notamment la voix morne et désincarnée du copilote.

Vu le niveau d'avancement de cette version preview, la finale ne devrait pas tarder à débarquer pour le plus grand plaisir des amateurs qui, en cette période de jeûne, ne s'en plaindront pas. ■



■ **QUI A RETIRÉ LES CLOUS DE MES PNEUS ?** Si les petites voitures se contrôlent bien, même sur neige, les grosses nécessitent une certaine virtuosité, notamment à l'approche des virages.

UNE BANQUE PEUT-ELLE SE CONTENTER DE CE GENRE DE SERVICES POUR SEDUIRE LES JEUNES ?



Votre argent vaut autant que celui des autres

A la Banque Populaire, pour vous accompagner, nous vous écoutons. Parce que vos attentes et vos revendications ont la même valeur que celles de tous nos clients, nous vous donnons droit à la même considération et aux mêmes services. Venez en parler avec votre conseiller Banque Populaire. Il vous réserve dès à présent 50 % de réduction sur votre Carte Visa internationale jusqu'à 25 ans*.

* Cette offre est soumise à conditions, renseignez-vous aupres de votre agence Banque Populaire – www.banquepopulaire.fr

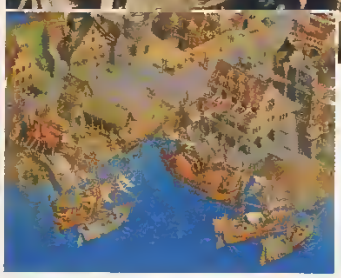
+X BANQUE POPULAIRE

Nous ne sommes pas populaires sans raisons

Sunflower conquiert l'Amérique



■ DES MILLIONS DE COPAINS Les ports vous permettront de vous développer grâce aux échanges avec les autres îles.



■ Ô MON BATEAU ! L'apparence du port change selon votre niveau d'évolution.

Guidé par le navigateur Electronic Arts, le nouveau bateau de l'armateur allemand Sunflower devrait toucher terre en janvier prochain. Baptisé Anno 1503 en l'honneur de son illustre ancêtre Anno 1602 (si, si), il semble bien parti pour embarquer à son bord tous les fans de gestion. D'abord parce que ses graphismes mélangeant 2D et 3D offrent un luxe de détails et un rendu d'une qualité assez exceptionnelle. Ensuite, parce qu'il dispose d'environ 250 types de construction permettant d'élaborer des chaînes de production complexes et de satisfaire tous les besoins de vos habitants (nourriture, spiritualité, protection, divertissement, etc.) afin de pouvoir progresser dans le jeu. Enfin, parce que sa jouabilité, qu'il s'agisse de construire, d'explorer, de gérer, de commercer ou de guerroyer, s'avère bien plus claire et intuitive qu'auparavant. Je connais des « colons » qui doivent commencer à trembler. ■

Big Blue voit petit

IBM aime couper les cheveux en 100 000.



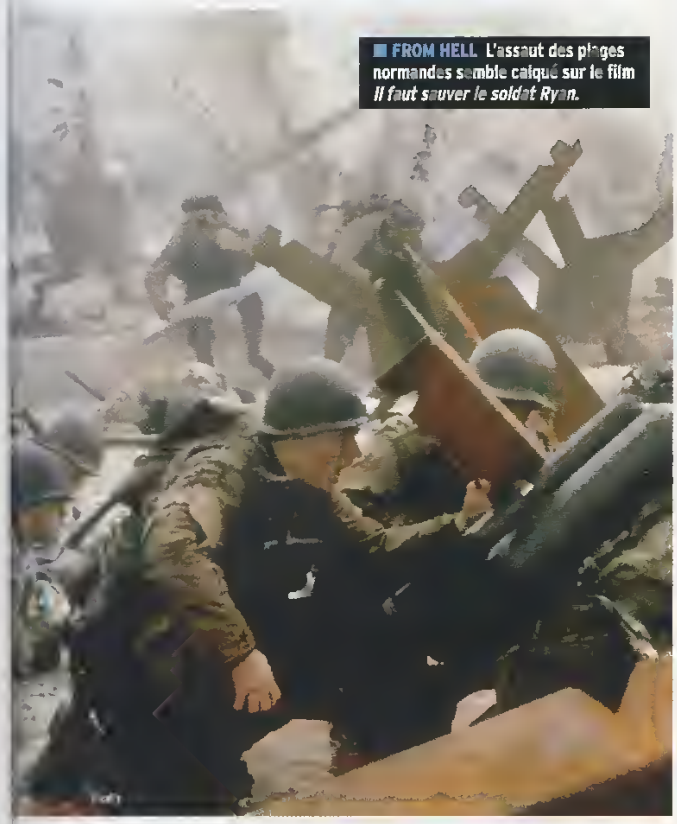
Le géant informatique américain prétend avoir mis au point une puce 100 000 fois plus petite qu'un cheveu. Constitué d'un nanotube en carbone (une molécule cylindrique en fait) et capable de provoquer une inversion de voltage (Not, commande de base d'une puce en silicium), ce microscopique élément est le futur du PC. Bon, certes, on est encore loin au niveau réalisation, mais la nanotechnologie (échelle au milliardième de millimètre) est désormais une réalité en marche. Elle nous permettra de miniaturiser considérablement les ordinateurs, voire de les implanter dans le corps (ne rigolez pas, des Allemands ont déjà créé un circuit intégré hybride à base de silicium et de neurones d'escargots – calme toi, Marcel, je ne me séparerais pas de toi). Reste le problème des écrans, parce que la solution de la projection rétinienne, ça donne mal à la tête d'avance. ■

L'élite de l'élite

Dans l'espace, personne n'entend Egosoft crier.



Et c'est bien dommage, car ce développeur cherche un distributeur pour son futur jeu de simulation spatiale X2 : The Khaak Threat. Attention, il ne s'agit pas d'un énième X-wing mais plutôt d'un clone de l'antique Elite. Votre croiseur, perdu dans un territoire inconnu et plutôt hostile, devra se débrouiller pour survivre. Exploration, commerce, combats : tous les moyens seront bons pour customiser votre vaisseau (possibilité d'en changer) et peut-être pouvoir rentrer chez vous. Ça semble vraiment très beau et, à l'instar de Freelancer, aucune date de sortie n'est avancée. ■

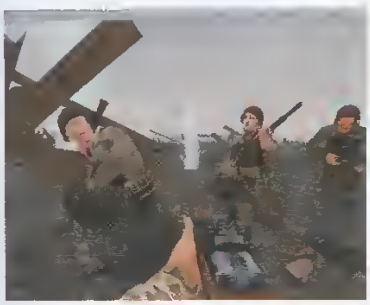


■ **FROM HELL** L'assaut des plages normandes semble calqué sur le film *Il faut sauver le soldat Ryan*.

La main sur le fusil

Electronic Arts repousse la date du Débarquement.

Malgré les méthodes de torture modernes de l'éditeur consistant à reporter la date de sortie de **Medal of Honor Allied Assault** à début février, personne ici ne perd espoir. Ce shoot 3D matiné d'infiltration (possibilité de se déguiser) qui se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale reste l'un des jeux les plus attendus de ces prochains mois, surtout depuis que nous avons eu l'occasion d'y jouer. Les premières sensations étaient vraiment bonnes : les graphismes s'avèrent somptueux, la maniabilité irréprochable et surtout, l'ambiance exceptionnelle. Se faufiler dans une base allemande balayée par des faisceaux lumineux, escorter un tank (avant d'en prendre les commandes) dans un petit village infesté de snipers qui déciment vos partenaires, rejouer l'assaut des plages normandes... Espérons que l'on retrouvera cette qualité sur l'ensemble des 20 missions. Que l'attente est dure. ■



■ **CHAIR A CANON** Vous serez accompagné de pauvres soldats à la durée de vie très limitée.





■ **ADAPTATION RÉUSSIE** *Batman* est l'une des rares adaptations de BD réussie à la télé. Espérons la même chose pour le jeu.

Le chauve nous sourit

Rayman guide le Chevalier noir vers nos PC.

Ubi Soft a décidé de nous gratifier d'une adaptation de **Batman : Vengeance**, originellement développé sur PS2. Reprenant fidèlement l'univers du dessin animé, le jeu opposera le justicier de Gotham à tous les malfrats du coin : Mr Freeze, Poison Ivy ou encore Harley Queen. Ces derniers, depuis la mort présumée du Joker, se disputent le contrôle de son empire du crime et il vous faudra près de 20 missions pour mettre un terme à leurs agissements. Heureusement, tout l'arsenal du héros est à votre disposition : gadgets (batarang, grappin, cape-parachute, etc.), véhicules (Batmobile et Batplane lors de séances de shoot 3D) ainsi que sa parfaite maîtrise des arts martiaux. Si les graphismes sont parfois un peu dépouillés, comme dans le dessin animé, l'animation est par contre excellente, tout comme la palette de couleur des textures. Reste à savoir combien de temps il faudra à cette chauve-souris pour trouver le chemin de nos machines. ■



■ **HÉROS À GOGO** Spider-Man, Batman, bientôt Iron Man et les Quatre Fantastiques : les héros sont décidément à la mode.

CAMPAGNE MEDIATIQUE

Les Allemands ont droit ce mois-ci à une pub originale et bien fichue *made in* Eidos. L'éditeur nous rappelle l'importance de l'infiltration et surtout du camouflage dans leur futur hit en puissance, Commandos 2. Impressionnant... Tant qu'on n'a pas à chercher ses vêtements.



Faire des passes sur son PC

Le cru FIFA de cette année s'annonce vraiment innovant.

Les jeux de sport, c'est un peu comme les impôts : ça revient tous les ans et ça finit par lasser. Or, voilà que cette année, Electronic Arts a décidé d'innover en introduisant un tout nouveau système de passes dans FIFA 2002. Alors qu'auparavant le programme recentrait automatiquement passes et dribbles, il faudra désormais aux footballeurs en chambre vraiment diriger leurs tirs pour qu'ils arrivent à bon port ! On pourra même (mais là, on s'adresse aux spécialistes) faire des passes aériennes, des balles en profondeur (ça fait mal ?) et des une-deux (sans commentaires...). Et comme tout cela s'accompagne de très jolis graphismes (on reconnaît facilement les joueurs), avec un niveau de détail assez bluffant, une animation quasi parfaite et que l'on pourra jouer toutes les phases de qualification pour le Mondial 2002, il est fort possible que ce nouvel opus ne soit pas uniquement réservé aux fans de baballes et de garçons en short. À suivre. ■



■ **RÉALISME** Le système de passes et de dribbles sera très réaliste.



■ **JUSQU'À LA DERNIÈRE MIETTE** Pour financer votre querre, il faudra exploiter sans vergogne les ressources de chaque planète.

Jeux sans frontières

Sautez d'un trou de ver à l'autre avec Conquest, Frontier Wars.

Cruels comme vous l'êtes, je parie que vous avez tous oublié **Conquest, Frontier Wars**, un jeu de stratégie spatiale en développement depuis quatre ans (Max Payne dans l'espace, en quelque sorte). Pourtant, le cerveau de l'entreprise n'est autre que Eric Peterson, l'un des « responsables » de Privateer et Wing Commander, excusez du peu ! Ce jeu, qu'on pourrait, par un raccourci excessif mais inévitable, comparer à un Homeworld en 2D, entraînera la Terre au milieu d'un conflit opposant depuis pas mal de temps deux races extraterrestres assez teigneuses, chacune ayant des caractéristiques et unités bien spécifiques. Un scénario construit à la Starcraft, donc, mais une démesure à la Cossacks, puisqu'on pourra manipuler jusqu'à 200 unités ! Mais le plus excitant dans ce jeu ambitieux, c'est la possibilité d'ouvrir plusieurs fronts sur plusieurs cartes à la fois, et de passer de l'une à l'autre par un système de « wormholes ». Alléchant, non ? Test le mois prochain ! ■



■ **DÉCHAÎNEMENT** Ce space opera contrôle 200 vaisseaux sur plusieurs champs de bataille.

www.fishtankgames.com

MAIS VOUS ÊTES ARMÉ

Powered by gamespy
Design // www.alerteorange.fr

RIM Battle Planets, bientôt sur vos PC.

fishtank
RIEN QUE POUR VOS



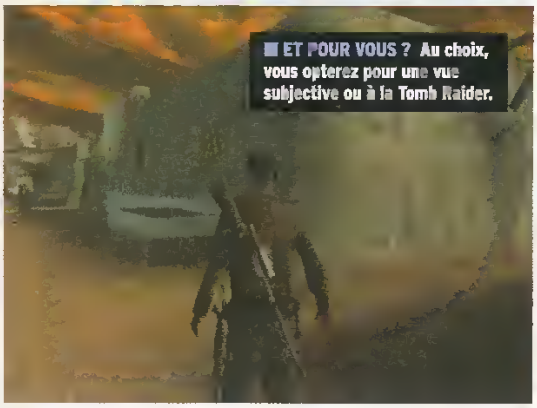
■ ROUGIR, MOI, JAMAIS ! Le moteur d'IronStorm, signé 4X Studio, n'a rien à envier à ses concurrents. C'est superbe.

Shoot parallèle

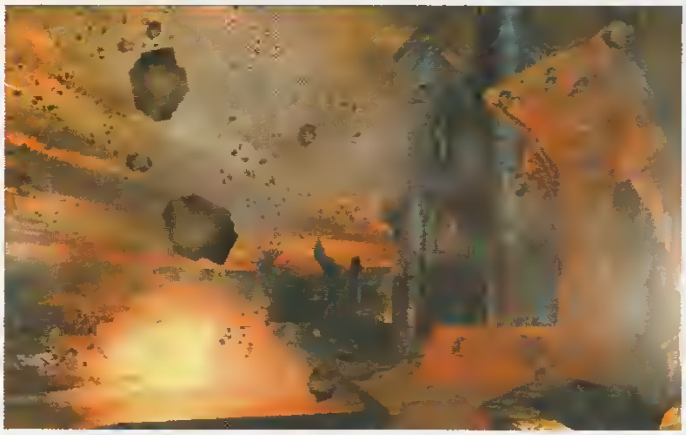
IronStorm, le shoot 3D qui pourrait faire de l'ombre à Medal of Honor.

Et si la Première Guerre mondiale n'avait jamais cessé ? Tel est le point de départ du scénario d'IronStorm, un shoot 3D édité par Wanadoo Edition.
Le joueur va évoluer dans un monde où la Première Guerre mondiale dure depuis plus de cinquante ans et dans lequel un consortium militaro-industriel va jusqu'à spéculer sur les armées cotées en bourse !
L'univers reprend évidemment des éléments de la Première Guerre mondiale (comme les tranchées) mais s'inspire également de la Seconde Guerre mondiale et de la guerre du Vietnam (ce qui autorise des armes plus modernes). C'est donc dans cet univers extrêmement fort que le joueur incarne Wizel, un membre des forces occidentales, véritable spécialiste du snipe, ayant pour mission de rétablir la paix dans le monde en éliminant l'homme qui dirige l'Empire oriental.
Pour l'atteindre, Wizel devra traverser six champs de bataille différents, tous en Allemagne. Le jeu alternera les phases d'infiltration et d'action pure durant lesquelles vous affronterez différents soldats mais aussi les agents du Consortium, qui ne voit pas d'un bon œil le retour à la paix. Le moteur 3D, développé par 4X Studio, est impressionnant de réalisme. Les décors sont superbes (ils seront en partie destructibles grâce à des véhicules comme les tanks) et, niveau physique, ce moteur prend en compte la résistance des matériaux.
Avec un background aussi riche, une réalisation excellente et une tonne de petites idées originales (comme la boue qui aspire inexorablement le joueur sous terre), IronStorm pourrait être une vraie surprise... Et pourquoi pas s'imposer comme un concurrent sérieux à Medal of Honor puisque sa sortie est prévue pour mars. ■

Les décors sont superbes et le moteur prend en compte la résistance des matériaux.



■ ET POUR VOUS ? Au choix, vous opterez pour une vue subjective ou à la Tomb Raider.



■ TOUT PAREIL À l'instar de Medal of Honor, il faudra prendre garde aux bombardements aériens. Décidément, ces deux jeux vont se faire la guerre !



idéal VISION

Vous aussi vous trouverez certainement dans notre gamme votre meilleur compagnon. Laissez-vous surprendre au quotidien par la fidèle restitution des couleurs, l'esthétique rassurante et les prix attractifs de tous nos moniteurs CTX. De la **VALUE Séries** pour un usage essentiellement bureautique, à la gamme **LCD Monitor,** la performance est au rendez-vous en respectant votre confort visuel et votre environnement, puisque tous nos écrans sont conformes aux normes TCO. De l'**EXECUTIVE Séries** à la **PROFESSIONNAL Series** (à base de tube FD Trinitron(r) de Sony), pour une image pure, stable, pour ceux qui aiment la perfection.

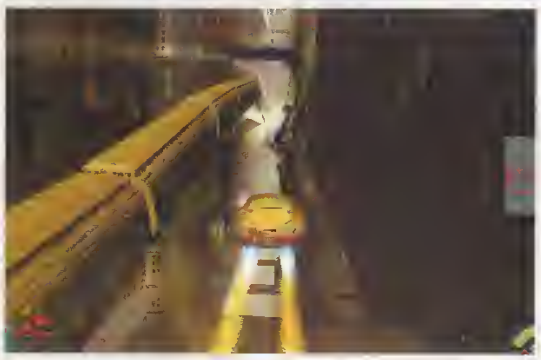
IDÉAL VISION : l'importateur officiel pour la France de la marque CTX
95, boulevard Berthier 75017 Paris - Tél : 01 44 29 52 00 - Fax : 01 44 29 52 09
idealvision@wanadoo.fr - http://www.idealvision.fr

CTX
The Monitor Specialists

EN CINQUIÈME vitesse



■ **HEURE DE POINTE** Un challenge : essayez de vous mêler au trafic sans provoquer de carambolage.



■ **LE PETIT TRAIN** Les collisions avec le monorail sont tout simplement... mortelles. Au sens premier du terme.



■ **DANS LA FACE** Un des pires coups à faire aux adversaires est de leur envoyer une gerbe d'eau dans le pare-brise, surtout en Multi !

Kalisto revient à la vitesse du son avec NY Race.

Vous souvenez-vous de l'adaptation du *Cinquième Élément* en jeu vidéo ? Oui, je sais, comme tout le monde, vous préférez l'oublier ! Il en va un peu de même chez Kalisto, responsable du premier opus, qui, pour leur seconde licence Cinquième Élément, jouent la carte de la modestie. Pourtant, NY Race est autrement plus prometteur que son prédécesseur. Tournant sur un moteur Kalisto tout neuf et très joli, cette course entre les buildings géants (3 000 mètres, rien que ça) du New York futuriste imaginé par Luc Besson et Jean-Claude Mézières (le dessinateur de Valérian) a la particularité de prendre en compte une dimension jusque-là négligée par les jeux de course : la profondeur. Pour vaincre vos adversaires, aux commandes de véhicules assez délirants, dont le taxi de Bruce Willis et l'échoppe volante du marchand de nouilles (24 vaisseaux en tout), vous devrez effectuer des plongeons entre les immeubles, ce qui vous permettra de piquer des pointes à 600 km/h ! Et, comme les développeurs n'ont pas triché sur la vitesse, qui est réelle, le résultat est des plus impressionnants ! Impressionnant aussi, le design des niveaux. Ces derniers se montrent beaux, intelligemment réalisés et un rien sadiques ! En revanche, les auteurs ont décidé d'être indulgents avec les conducteurs du dimanche puisque les autres concurrents s'adaptent au niveau du joueur : si vous êtes trop nul, ils vont ralentir afin que vous ne soyez pas totalement largués. Les traditions, elles, sont respectées puisque les véhicules les plus puissants ne seront « débloqués » qu'au fur et à mesure des victoires - il suffira de finir dans les trois premiers pour passer à la course supérieure. Seul le petit nombre des bonus (seulement quatre, bulle d'eau, boule de feu, accélération et recharge de bouclier) pourrait faire tiquer les fanatiques du genre, mais franchement, ce serait se montrer un rien tatillon ! Et, comme Kalisto développe aussi à une vitesse de 600 km/h, la sortie est prévue dès novembre ! ■

Nouvelle gamme de cartes graphiques

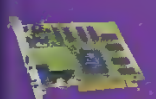
À MON ÉPOQUE ON NE CHOUCHOUTAIT PAS TANT LES GAMERS





G3 Pro-VT64D nVIDIA Geforce 3 - 64 Mb DDR SDRAM-TV in/out en option

Fréquence du Core à 200Mhz - Fréquence mémoire à 460Mhz - 57 millions de transistors - 800 Billions d'opérations [illegible]
Geforce 2 Ultra - 76 GigaFLOPS - 3nd génération de T&L - AGP 4x avec Fast writes -
Bande passante de 7.4 GB/sec - Compatible DirectX 8, DirectX 7, DirectX 6 et DirectX 5



G2 Pro Plus-T64D nVIDIA Geforce 2 Pro - 64 Mo DDR - Sortie TV en standard

2nd génération de T&L - architecture graphique 256 bits - AGP 4x avec Fast Writes - Fill rate de [illegible]
- RAMDAC à 350 MHz - Résolution maximale 3D/2D de 2048x1536 à 75 Hz -
Compatible Direct X7.0 et [illegible]



MX400 Pro-T64S, nVIDIA, 64 Mo SDRAM 128 Bits - Sortie TV en standard

2 nd génération de T&L - architecture graphique 256 bits - AGP 4x avec Fast Writes - [illegible]
de 2.7GB/sec - RAMDAC à 300 MHz - Résolution maximale 3D/2D [illegible]

MSI

MSI

Les cartes citées sont Compatibles avec les systèmes d'exploitations suivants :
Windows 98/98 et Windows ME - Windows 2000 et [illegible]
Logiciels et accessoires fournis:
MSI DVD - 3D turbo 2000 - MSI Pilotes & utilitaires [illegible]

Visitez notre site http://www.[illegible].fr

Info - [illegible]

nVIDIA. GeForce3

Hit Gen4 PC

SCOREGAMES MULTIMEDIA

En association avec les magasins Score Games, voici les 20 meilleures ventes du mois de août ainsi que le hit de la rédaction dans les catégories Stratégie, Action et Rôle-aventure.

1 N — Max Payne

• Take 2 • shoot 3D

Enfin, Max est là ! Après quatre ans d'attente, le flic « qui n'a plus rien à perdre » fait une entrée fracassante dans le hit – au cours d'un été très calme, il est vrai. Beau, intelligent, bien réalisé, Max Payne est tout à fait à sa place en numéro 1.



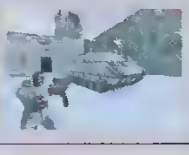


2 – — Half-Life Generation + Counter-Strike

• Sierra • shoot 3D

Half-Life, encore et toujours ! Tout juste un peu chamboulé par l'irruption brutale de Max Payne, le jeu star de ces trois dernières années est toujours dans le peloton de tête et sûrement encore pour longtemps.





3 ▼ 1 — Diablo II Lord of destruction

• Blizzard • role-action

Après un démarrage sur les chapeaux de roue, l'add on de Diablo II résiste bien et devrait repartir à la rentrée quand les fans seront tous revenus de vacances.



4 N — Train Simulator

• Microsoft • simulation

La recette la plus simple du monde : on prend des trains, plein de trains, on vous met aux commandes et hop ! On en vend des dizaines de milliers.



5 ▼ 4 — Operation Flashpoint

• Codemasters • action 3D

Un jeu étonnant par son réalisme et sa facilité d'accès, un gameplay très réussi pour ce soft de simulation militaire, bref un succès mérité.



6 ▲ 6 — Baldur's Gate II : Throne of Bhaal

• Virgin • jeu de rôle

Suite et fin du chef d'œuvre du jeu de rôle PC : la qualité et l'intelligence sont toujours au rendez vous pour des heures et des heures de jeu.



7 ▼ 5 — Half-Life Blue Shift

• Sierra • action 3D

Etonnant de trouver un jeu aussi court bien placé au palmarès. Mais c'est un add on de Half Life, et qu'une telle parenté est gage de qualité.



8 ▼ 6 — Cossacks European War

• Focus • Stratégie

Les cosaques de Focus continuent à caracoler dans les premières positions plusieurs mois après leur sortie. Sera-t-il bientôt à côté de son add-on ?



9 ▲ 14 — Les Sims

• Electronic Arts • Gestion

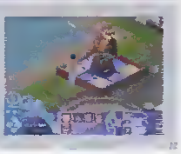
On finit par se demander qui n'a pas encore acheté Les Sims, la simulation de vie de ces petits personnages pas malins, mais attachants.



10 ▲ 17 — Les Sims Surprise Partie

• Electronic Arts • Gestion

Le deuxième Sims du mois. Indémodables, indétrônables, inusables, Les Sims ont bien des qualités. On attend l'add-on.



11 ▼ 3 — Cycling Manager

• Focus • Simu sport

L'engouement pour le cyclisme semble toujours présent bien que le tour de France soit fini.

12 N — Sims Add-on : ça vous change...

• Electronics Arts • gestion

Les Sims ne cessent de sortir et de rentrer dans le classement. Ils sont chez eux ici.

13 ▼ 9 — Starcraft Brood War

• Blizzard • Stratégie

Des années après son succès, l'add on se maintient dans le milieu de tableau. Quelle forme !

14 ▲ 16 — Soldier of Fortune Légendes

• Activision • shoot 3D

Soldier of Fortune semble s'imposer comme un des quake like les plus appréciés en France.

15 ▼ 10 — Europa Universalis

• Ubi Soft • stratégie

Le jeu de stratégie suédois, après sa brève entrée en 10e position commence sa descente aux enfers.

16 N — Diablo2 + Guide Edition limitée

• Blizzard • Strategie

S'il est une chose que nous avons appris, c'est que le Blizzard à toutes les sauces se vend toujours bien.

17 N — Age of Empires 2 : the Conquerors

• Microsoft • Stratégie

Timide entrée pour le jeu de stratégie de Microsoft qui continue à parader dans notre classement.

18 N — Pearl Harbor

• Ubi Soft • Action

Un jeu d'avion centré sur l'action. Vous participez à un moment fort de la Seconde Guerre mondiale.

19 ▼ 15 — Sudden Strike

• Focus • Stratégie

Le premier gros succès de Focus, qui ne cesse de faire parler de lui. De la stratégie à l'état pur.

20 N — Tournament (Best Of)

• Infogrames • shoot 3D

Tournament semble s'essouffler petit à petit, mais il garde une place de choix dans notre cœur.

LÉGENDE

Position du mois dernier
Position actuelle
9 ▲0
Mouvement
▲ En hausse
= Stable
▼ En baisse

SOURCES

Le hit des ventes nous est fourni par ScoreGames. Liste des magasins sur le 36 15 code SCOREGAMES (2,23 F/minute)

SCOREGAMES

HIT Rédaction Stratégie

1 – Black and White • E.A.



2 – Ground control • Sierra
3 – Sacrifice • Interplay
4 – Cossacks • Focus
5 – Z : Steel Soldiers • Ubi Soft

Rien ne bouge, pas un souffle de vent, pas un mouvement, rien. Une brève pose après un flot de clones par franchement révolutionnaires. Heureusement, Empire Earth va arriver à temps pour nous réveiller !

HIT Rédaction Action

1 – Max Payne • Take 2



2 – Project IGI • Eidos
3 – Operation Flashpoint • Codemasters
4 – No One Lives Forever • Electronic Arts
5 – Giants • Virgin Interactive

Pas de changement [illegible] dis-moi en action, c'est un peu le désert dans le genre. Red Faction déçoit un tantinet, Renegade prolonge ses vacances, la rentrée est un poil morne. Refaites Max Payne...

HIT Rédaction Rôle-aventure

1 – Deus Ex • [illegible]



2 – Diablo II • Blizzard
3 – Baldur's Gate II • Virgin
4 – Summoner • THQ
5 – Arcanum • Sierra

Calme plat, ennui, y'en a partout, on s'ennuie ferme... Heureusement, personne n'a encore fini l'add-on de Baldur's Gate II, ce qui permet de patienter jusqu'à la sortie de Pool of Radiance 2.

Cartes Mères MSI et Processeurs Pentium 4®

VOUS ALLEZ ENFIN COMPRENDRE CE QUE PUISSANCE VEUT DIRE



En 1996, MSI présentait sa nouvelle gamme de cartes mères pour processeurs Intel® Pentium® cadencés à 16 MHz. Quinze ans plus tard, MSI et Intel® vous permettent d'atteindre les fréquences stupéfiantes de 2000 MHz (2 GHz) et bien plus encore...
Avec de telles performances, quel que soit le type de mémoire, plus rien ne saura vous résister. Que vous soyez passionnés de vidéo, de musique MP3, ou de jeux 3D, le duo MSI / Intel est fait pour vous. Grâce aux cartes mères MSI et aux processeurs Intel® Pentium® 4, vous allez enfin comprendre ce que puissance veut dire. Venez découvrir dès maintenant l'ensemble de nos gammes sur notre site internet www.msi-computer.fr

MSI

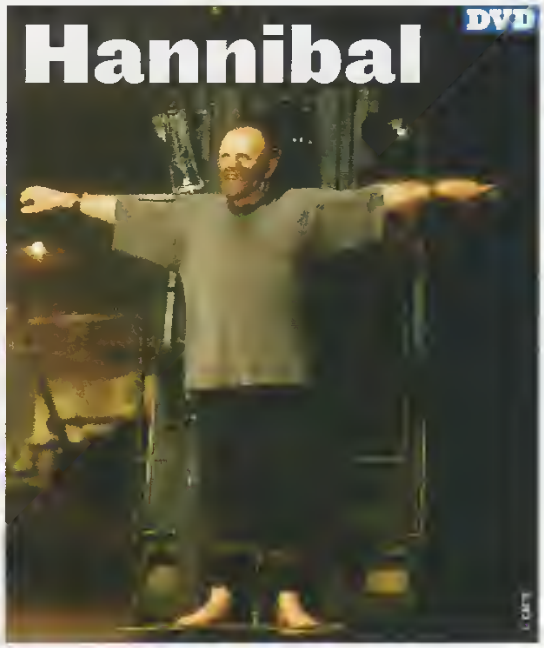
MSI

Hors-sujet

Une actualité sur multiples supports (DVD, cinéma, livres, bandes dessinées, jeux, etc.) de produits qui, comme le jeu vidéo, abordent l'imaginaire sous toutes ses formes.

Hannibal

DVD



Après un *Silence des agneaux* crépusculaire, voilà un *Hannibal* chatoyant et lumineux dans lequel rien ne va plus pour les deux personnages principaux : Clarice Sterling connaît de graves problèmes au FBI et Hannibal est retrouvé par une de ses victimes. Leur salut résiderait-il dans leurs retrouvailles ? Un film qui rompt radicalement avec le premier épisode : le public a été divisé mais l'interprétation est sans faille.

LES BONUS *Un making-of intéressant de plus d'une heure, des scènes à découvrir en multiangle, beaucoup de scènes coupées : on peut dire que le DVD réservé aux bonus est complet : bravo ! L'image quant à elle possède une belle définition.*

■ Ridley Scott ■ Gaumont ■ zone 2 ■ DD : 5.1 : ang., fra. ■ sous-titres : ang., fra. ■ 2h06 ■ 200 F (30 €) env.

Les Sept Mercenaires

DVD



Chant du cygne du western à l'américaine, remake fameux des *Sept Samouraïs*, galerie de gueules formidables (Yul Brynner, Steve McQueen, Charles Bronson, etc.), bref, un, incontournable. Cette édition collector est l'occasion de retrouver ces pistoleros pas comme les autres qui feront tout pour sauver un village mexicain de banditos racketteurs menés par le grand Elie Wallach.

LES BONUS *Le film a été restauré : ça s'entend (son en 5.1 !) et surtout, ça se voit ! L'image est impeccable et rend hommage aux belles couleurs de l'époque, notamment grâce au format 2.35 respecté. Côté bonus, on retiendra le making-of qui retrace le tournage à grand renfort d'interventions d'anciens comme James Coburn ou Robert Vaughn. C'est un délice de découvrir que Yul Brynner et Steve McQueen faisaient tout pour tirer la couverture à eux, ou que ça jouait sec au poker et au gin rumy sur le tournage ! Pour compléter ce doc, un commentaire audio, 160 photos et les bandes-annonces viendront à bout des plus difficiles !*

■ John Sturges ■ MGM ■ zone 2 ■ 2h04 ■ DD 5.1 : français, anglais, italien ■ sous-titres : français, anglais, etc. ■ 200 F (30 €) env.

T.1 : Un rêve bizarre - Jérôme Siman - Delcourt - 70 F (10 €) env.

Elend



Shocking ! Une petite fille nécrophage qui erre dans un monde médiéval désolé, suivie par des corbeaux... Effet garanti, surtout avec des dessins aussi soignés et jolis ! Cette histoire onirique et macabre est donc l'occasion de découvrir un nouveau dessinateur, inspiré par Tim Burton et des lectures peu recommandables ! Au final : une histoire sinistre, un personnage central mignon malgré sa monstruosité : une réussite !

T.3 : La Dette - Jacamon & Matz - Casterman 60 F (10 €) env.

Le Tueur



Suite des aventures de ce tueur à gages misanthrope. Cette fois, c'est un ponte du trafic de drogue qui aura recours à ses services. Les dessins très colorés font bon ménage avec un scénario atypique qui fait la part belle à un personnage aussi original que détestable.

Sfar - Dargaud 70 F (11 €) env.

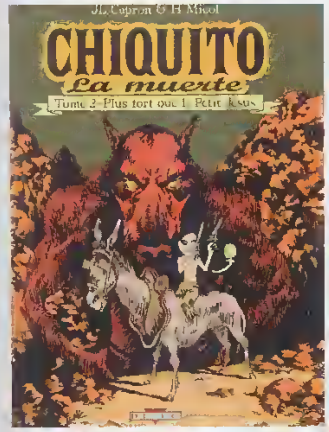
Le Minuscule Mousquetaire



Après avoir absorbé une potion, un mousquetaire se retrouve aussi grand qu'une souris. Pour réintégrer sa taille normale, il rend visite à une doctoresse... pas farouche. Ambiance Sfar puissance 10 pour cette fable humaniste sur la vie, l'amour et les femmes !

T.2 - Plus fort que le petit Jésus - Capron & Micol
Delcourt - 60 F (9 €) env.

Chiquito la muerte



Suite et fin de ce western fantastique, qui allie macabre et fantaisie, esprits indiens et loups-garous. Si les dessins rappellent Sfar et David B., on est en revanche dans l'originalité totale en ce qui concerne l'ambiance. En effet, cette histoire de sorcier indien immortel secondé par le fantôme d'un enfant qui tente de contrarier les projets d'un dieu qui tient autant du divin que de la bête est tout simplement parfaite.

Encyclopædia Universalis version 7
1 100 F (166 €) env.

CD-ROM Encyclopædia Universalis



28 volumes en un seul DVD ou en 5 CD-ROM : c'est le tour de force de la version 7 de cette encyclopédie qui, pour l'occasion, s'est enrichi de 1 000 articles, d'une médiathèque, d'un Atlas, d'accès Internet privilégiés, etc. Bref, une mine de savoir. Saisissant !

Andres Eschbach - L'Atalante
150 F (22 €) env.

Jesus vidéo



Au cours d'une fouille en Israël, un archéologue découvre le manuel d'une caméra vidéo. Un homme a-t-il voyagé dans le temps ? A-t-il filmé Jésus-Christ ? Autant de questions auxquelles ce roman fantastique va répondre sur 600 pages : haletant et vertigineux.



Absolutely Fabulous

Oublions la fâcheuse adaptation cinématographique et replongeons aux sources grâce à ce DVD qui propose les six premiers épisodes de la première saison. Pasty et Eddy, déchaînées, cherchent à perdre du poids, vont se promener en France, et surtout mettent toujours autant le boxon lorsqu'elles passent quelque part. Trash, jusqu'au-boutiste et british en diable, c'est un grand moment de rigolade.

LES BONUS *Un bêtisier, le sketch original et une interview de Johanna Lumley font figure de bonus. Un peu juste mais c'est toujours mieux que rien. L'image quant à elle est malheureusement un peu terne, mais la série est proposée en standard en V.O. sous-titrée : impeccable !*

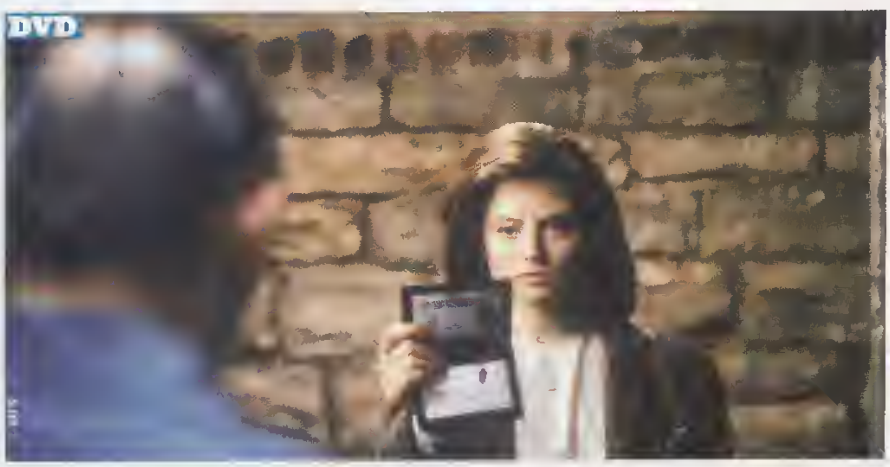
■ Jennifer Saunders ■ Warner Vision ■ zone 2 ■ DS : 2.0 : anglais ■ sous-titres : français ■ env. 190 F (29 €) env.

Le silence des agneaux

Le film qui a révolutionné le thriller a aussi presque dix ans... et n'a rien perdu de son impact. Cette histoire ambiguë de jeune recrue du FBI contrainte de collaborer avec un cannibale pour serrer un tueur en série n'a rien perdu de sa superbe. La mise en scène au rasoir de Jonathan Demme et l'excellence des interprètes a permis à ce polar sinistre de traverser les années brillamment. Indispensable !

LES BONUS *Une belle copie et du 5.1 qui rend hommage à la musique dramatique omniprésente. Un long making-of d'une heure comportant pas mal d'interviews qui lèvent le voile sur le tournage, des scènes coupées sans trop d'intérêt et un trop court bêtisier. On comprend pourquoi les bonus occupent un disque séparé !*

■ Jonathan Demme ■ MGM ■ zone 2 ■ DD 5.1 : français, anglais ■ sous-titres : français, anglais ■ 1h54 ■ 200 F (30 €) env.




Les légions du côté obscur
sont sous son commandement.
Et lui n'obéit qu'à vous.



STAR WARS™ GALACTIC BATTLEGROUNDS

Stratégie en temps réel à l'échelle galactique.

Parviendra-t-il à écraser la Rébellion ? Les forces de l'Alliance sauront-elles triompher ? Dans Star Wars Galactic Battlegrounds, le sort de la galaxie est entre vos mains. Prenez part à des combats stratégiques en temps réel avec pour toile de fond la saga Star Wars. Le moteur amélioré de Age Of Empires vous permet de contrôler l'une des six civilisations qui s'affrontent sur terre, sur mer, dans les airs et dans l'espace. Commandez des légions entières de soldats, dans des missions solo ou multijoueur. Grâce à un éditeur de missions très complet, créez vos propres campagnes. Choisissez votre camp. Rappelez-vous seulement que quelle que soit votre décision, le seul et unique commandant, c'est VOUS !

DANS UNE GALAXIE LOINTAINE, TRES LOINTAINE, LE DESTIN DE SIX CIVILISATIONS SERA BIENTOT ENTRE VOS MAINS....









www.swgalacticbattlegrounds.com
www.starwars.com

Sortie Novembre 2001

© 2001 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2001 Lucasfilm Ltd. & ™ as indicated. All rights reserved. Used under authorization. Unauthorized duplication is a violation of applicable law.

PC CD ROM

LUCAS Arts

Le sens


STONE AGE
BRONZE AGE
MIDDLE AGES
IMPERIAL AGE
ATOMIC AGE
INFORMATION AGE
DARK AGE
INDUSTRIAL AGE
RENAISSANCE
PREHISTORIC

de l'empire

Empire Earth | Cinq mille siècles de stratégie réunis dans un jeu.

Cet hiver, la compétition s'annonce rude entre les jeux de stratégie, tous plus immenses et imaginatifs les uns que les autres. Parmi les plus ambitieux, on compte bien sûr le projet tou de Rick « Age of Empires » Goodman, Empire Earth. Désireux de vous entraîner dans 500 000 ans de conquête, le petit homme aux grandes ambitions n'a pas lésiné sur les moyens. Dernier tour d'horizon du petit, non, du gros monstre avant sa très prochaine venue au monde.

Pour info

- EDITEUR Sierra
- DEVELOPPEUR Stainless Steel Studios
- GENRE stratégie
- SORTIE novembre



VENTRE PLEIN Les zones de pêche s'épuisent heureusement moins vite que dans Age of Empires.

Connaissez-vous le film *La dernière folie de Mel Brooks* ? Si c'est le cas, vous avez une idée de ce que l'on ressent après avoir joué à Empire Earth : « La dernière folie de Rick Goodman. » La plupart d'entre vous savent déjà que ledit Rick Goodman, designer de Age of Empires, a quitté Microsoft pour développer chez Sierra son propre jeu, Empire Earth. Un jeu bien placé pour rentrer dans le cercle très fermé des « jeux de fous », des projets pharaoniques et mégalos, à côté de Civilization, Black & White ou la saga des Ultima. À part Civilization, on peine à trouver un autre jeu aussi vaste, aussi ambitieux, aussi riche que celui-ci. De fait, Empire Earth est un jeu surprenant, surprenant dans tous ses aspects et à tous les niveaux. Des surprises positives, et quelques-unes négatives, certes peu gênantes mais qu'on espère voir corriger dans la version finale, tant ce jeu peut s'approcher de la perfection.

Empire Earth est l'un des jeux les plus immenses et les plus ambitieux jamais vus.

La première chose qui surprendra le joueur, ce sont les graphismes. Le moteur 3D de Empire Earth est en effet très inhabituel, jamais vu, même. S'il ressemble un rien à de la 2D quand on en reste à une vue d'avion classique, il permet de zoomer de très près sur le



PRÉCISION Le zoom permet de profiter au mieux de l'animation des personnages.



PROGRÈS TECHNIQUES Les murailles sont très efficaces et les catapultes ne massacrent plus vos unités. Heureux ?



PETIT À PETIT Mettre plusieurs ouvriers à la construction d'un bâtiment accélère le travail.

terrain jusqu'à voir les personnages en gros plan. C'est là qu'on se rend compte à quel point les personnages sont étranges, plats et carrés à la fois, leurs visages curieusement humains et expressifs, l'ensemble n'étant ni franchement beau ni franchement laid, juste un rien déstabilisant. En revanche, la vraie mauvaise surprise c'est que, comme beaucoup de leurs collègues américains (cf. Blizzard, Westwood, etc.), Goodman et ses séides ne profitent pas de la 3D pour nous permettre de tourner autour du champ de bataille à 360 degrés. La raison ? Toujours la même : les bêta-testeurs et Rick Goodman lui-même se perdraient sur la carte...

Têtes bien faites

Le problème, c'est que, parmi les étapes importantes du jeu, la construction de murailles (beaucoup plus efficace que dans Age of Empires) occupe une place de choix. Or, comme on le sait depuis Siege (pour les plus anciens d'entre nous), impossible d'être sûr de ne pas avoir laissé une petite brèche sans un rien de rotation... Autre surprise de taille, l'interface. On pensait que la propriété de l'interface d'Age of Empires resterait la propriété de Microsoft. Ce n'est apparemment pas le cas puisque l'interface de Empire Earth est un parfait décalque de celle de Age, au bouton près. Mais le plus bluffant, c'est bien sûr l'ambition du jeu, qui se propose rien moins que vous faire vivre 500 000 ans de conflits dans le monde entier ! Impossible pour l'instant de savoir comment sera organisé le mode Campagne – la version qui nous a été présentée ne proposant que quelques scénarios

Empire Earth, c'est Age of Empires à la puissance 10, un « Age » sur toute l'histoire de l'humanité.



TOUCHÉ-COULÉ Les batailles navales obéissent au mêmes principes d'équilibre des unités que les batailles terrestres.

L'obsession perfection

RADEON



ATI RADEON 8500

- Moteur geometrique T&L (jusqua 75 millions de triangles/s)
- Implementation complete des nouvelles fonctions DirectX 8.1
- Lecture DVD 100% materielle
- Support exclusif TRUFORM



ATI RADEON 7500

- Moteur geometrique T&L (jusqua 40 millions de triangles/s)
- Implementation avancee des fonctions DirectX 8
- Support du bi ecran et sortie TV en standard
- Lecture DVD 100% materielle

Ghost Shader

Brushed Metal

TRUFORM Face











et le mode Multijoueur mais au moins quelques idées sur la façon dont le cheminement d'une époque à l'autre devrait se dérouler.

En fait, comme dans Age of Kings, il faut d'abord récolter les ressources nécessaires avant de cliquer sur un bouton pour passer à l'âge suivant. Ce qui en fait le seul vrai défaut que j'aie trouvé pour le moment à Empire Earth : ces longues périodes de calme, de vide même, où l'on a rien d'autre à faire qu'admirer en zoomant-dézoomant des petits bonshommes qui récoltent des ressources pour pouvoir évoluer. Dans ces longues phases d'attente, il est conseillé d'avoir un bon livre sous la main (ou le dernier *Gen4*) ou encore la télé à proximité, sans quoi l'ennui gagne vite. Un défaut qui pourra sans doute être corrigé à la sortie du jeu, et qui, surtout, ne doit pas masquer son incroyable richesse.

Un zoom qui permet de regarder les unités dans le blanc des yeux.



DISCIPLINE Empire Earth permet de placer ses troupes en un grand nombre de formations, pour une fois toutes utiles et clairement identifiables à l'écran.

Rien de gratuit

Outre l'immense durée sur laquelle il se déroule et les 200 unités qui vont entrer en jeu, des trésors d'imagination semblent avoir été dépensés pour faire de Empire Earth un jeu exceptionnel. Certes, on retrouve énormément de choses qui étaient dans Age of Kings, mais tout a été démultiplié, amplifié, tout prend une autre dimension. Un exemple parmi tant d'autres, les prêtres. Toujours prêts à convertir les ennemis dans Age, ils sont toujours présents, mais leur rôle est à la fois plus subtil et plus complexe. Par exemple, plus question de convertir n'importe qui n'importe comment. Si l'on se trouve dans une ville, près d'une université, les citoyens, devenus instruits, ne se laisseront plus convertir par le premier bonimenteur venu !
En revanche, vos prêtres auront beaucoup plus de succès dans les quartiers pauvres...

Autre changement non négligeable, si vous bâtissez un temple pour vos prêtres ils pourront susciter l'apparition d'un prophète aux pouvoirs impressionnants : pluie de feu, tremblement de terre ou

1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Le service le plus rapide !

Appelez le **0899 70 71 70** entrez la référence de la sonnerie, ex **56 607** le n° de téléphone du mobile : et c'est tout !

JEUX VIDÉOS

Crash Bandicoot · Myst III Exile
Final Fantasy VII · Pac Man
Tekken · Resident Evil
Tomb Raider · Silent Hill
Mario · Sonic
Metal Gear Solid · Tomb Raider

RAP / RNB

Bounce / Knockdown · Mariah Carey
Can we · Miss California
Candle in the wind · My name is
Dilated Peoples · Nelly 2 nuts
Come with me · Real Slim Shady
Dr. Dre · Respect
Gangsta's Paradise · Rock Superstar
Ghetto superstar · Stan
Hey ! Ya ! Vertigo · Survivor
I Will Survive · The next episode
Imagination · Wellerman
It can't rain · What's my name
Nouveau · Wild Wild West

RAI

Aicha · Sidi Bémol
Didi · Tellement je t'aime

POP / ROCK / DANCE / VARIÉTÉS

Aerodynamic · Mc Costa Tsi
Bailly DJ · Même si tu t'en vas
Bella ciao · Oulé ficelle
Bombastic · Stroll in
Ca ne mourra pas · Tout doucement j'ai pris
Ne me quitte pas · Un p'tit bisou

FILMS / SÉRIES TV

Alerte · Le bal des pompiers
Ally McBeal · Les Simpsons
Amélie Poulain · Magnum
Anniversaire · Mon Dieu l'abeille
Arnold Schwarzenegger · Men in Black
Candy · Mission Impossible
Captain Flam · NYPD Blues
Chapi Chapo · Olive et Tom
Dallas · Pulp fiction
Eurovision · Rocky
Friends · Samedi soir
Gad Elmaleh · South Park
Inspecteur Gadget · Star Trek
Indiana Jones · Star Wars
James Bond · Starsky & Hutch
Jeux sans frontières · Twin Peaks
Le Clan · Urgences
Les Misérables Amour · Wild Wild West
Les Simpson · X-Files

HYMNES NATIONAUX / DIVERS

Hymne Algérie · Hymne Monaco
Hymne Allemagne · Hymne national
Hymne Brésil · Hymne Royaume Uni
Hymne Chine · Hymne Tunisie
Hymne Espagne · Hymne Vietnam
Hymne Etats Unis · Jingle Bells
Hymne France · Jingle France Info
Hymne Israël · Joyeux Anniversaire
Hymne Italie · Marche Nuptiale
Hymne Japon · Mon Pays c'est l'hiver

PUBLICITÉS

Canal Plus Bleu · Nescafé
Evian · Nicorette
Hippopotamus Chewing-gum · Twix

SONNERIES **Nokia:** 32xx-33xx-5110-6090-61xx-62xx-63xx-7110-8xxx-62xx-63xx-7xxx-8xxx-9xxx **Ericsson:** R320s-R380-R520-T20s-T20e-T29s-T39m **Motorola:** 250-T2288-7xxx-V60-V100 **Sagem:** 93x-94x-95x-30xx-9500 **Philips:** 236-268-Xenium-Savvy-Xenium **Siemens:** ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel:** 511 **Sony:** J5
LOGOS **Nokia:** 32xx-33xx-5110-6090-61xx-62xx-63xx-7110-8xxx-62xx-63xx-7xxx-8xxx-9xxx **Siemens:** ME45-SL42-S45-SL45.
CARTES POSTALES **Nokia:** 32xx-33xx-62xx-63xx-62xx-63xx-8xxx **Ericsson:** R320s-T20e-T29s-T39m **Alcatel:** 511
LOGOS GEANTS **Nokia:** 33xx **Siemens:** ME45-SL42-S45-SL45.

0,34€/MN 3617 0,34€/MN 0899 1,35€+0,34€/MN
Copyright Pixtel Tous droits réservés

1, 2, 3, 4, 5 ... 5 méthodes au choix pour personnaliser VRAIMENT votre mobile !

0899 70 71 70

NOUVEAU : aussi par minitel ! 3617 MONMOBILE

2 EXCLUSIF : LE LOGO PERSO

Exclusif ! Pour avoir un logo personnalisé avec le **texte que vous voulez** (prénom, code, gag ...), c'est très simple
Choisissez sur cette page un logo avec une zone marquée **Zone perso**. Ensuite **appelez** le **0899 70 71 70** ou le 3617 MONMOBILE, choix Vous connaissez la référence. Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences de lettres ci-dessous, il ne s'écrire dans la **Zone perso**
Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle **référence perso** de votre logo. Grâce à la vous pourrez ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis : il sera **conservé à vie** !

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
2	22	222	3	33	333	4	44	444	5	55	555	6	66	666	7	77	777	7777	8	88	888	9	99	999	9999
Espace	.	!	?	:	,	/	@	✆	☺	☹	☻	☺	☹	☻	❤	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119



3 LOGOS

Choisissez votre logo, appelez le **0899 70 71 70** ou le 3617 MONMOBILE, indiquez le numéro du mobile et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard !



4 CARTES POSTALES AVEC OU SANS TEXTE !

Une Carte postale est un logo que vous envoyez à un correspondant. Vous pouvez aussi ajouter du texte (correspondance de lettres comme pour le "Logo perso"). Choisissez un logo sur cette page. Appelez le **0899 70 71 70** ou le **3617 MONMOBILE** choix "Carte postale". Et laissez-vous guider, c'est très rapide !

5 DESSINEZ VOUS-MÊME VOTRE LOGO !

Exclusif ! Pour avoir votre propre logo sur votre mobile (et en faire profiter vos amis), c'est très simple
1. Appelez le 0899 70 71 70 choix "Dessinez votre logo". Vous obtiendrez la référence (6 chiffres) de votre logo.
2. Remplissez la demande de logo ci-dessous (a) référence de votre logo (b) vos coordonnées (b) votre numéro de mobile (c) **3. Dessinez votre logo** (d) en noircissant les cases du cadre (il est exactement à la taille du logo). **4. Découpez** la Demande de logo" et postez-la à l'adresse indiquée ci contre. Vous n'avez rien à payer ! **Dès que nous la recevons**, nous intégrons votre logo au service et vous signalons par SMS qu'il est prêt. Vous (ou vos amis) pouvez désormais l'utiliser comme tous les autres logos de cette page. Et en plus il est **conservé à vie** !
Vous pouvez recopier la Demande de logo ci-dessous pour dessiner plusieurs logos (attention vous devrez obtenir à chaque fois une référence différente en appelant au **0899 70 71 70**)

Renvoyer à MOBILES
BP 249
94102 SAINT-MAUR Cedex

DEMANDE DE LOGO

a ..... c .....

Nom ..... Prénom .....

b Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

d



■ **MURS FANTÔMES** L'effet de transparence des bâtiments compense presque l'impossibilité de pivoter. J'ai dit « presque », parce que la perfection n'est pas de ce monde.



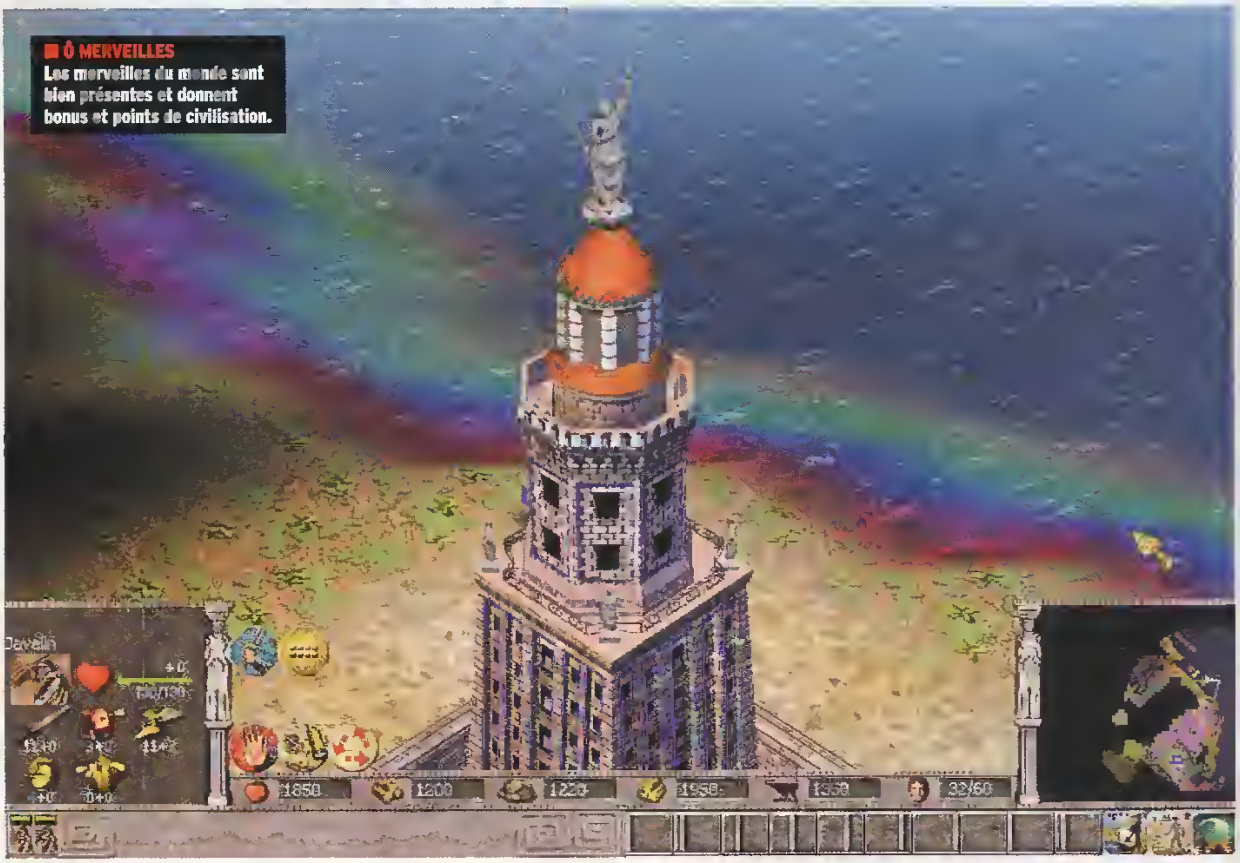
■ **MODÈLE RÉDUIT** Le moteur 3D provoque de temps en temps des effets de perspective pour le moins étranges...

épidémie de malaria. Toutes catastrophes qui, non seulement vont semer la destruction chez les ennemis mais vont leur ruiner durablement le moral, notion prise en compte dans le jeu. De même, la réussite d'une action (comme protéger des paysans de fauves mangeurs d'hommes) ne sera pas gratuite. Vous y gagnerez des « points de civilisation » à offrir à l'une de vos unités pour la rendre plus rapide, plus résistante... Mais le plus passionnant, c'est sans nul doute le système de « niveau » des unités, que je rapprocherais du fameux jeu « pierre, papier, ciseaux ». Outre le degré d'avancement des unités, le rapport de forces s'établit vraiment – et pas seulement, comme d'habitude, en théorie – selon leur nature. Exemple : les archers sont inutiles face à des fantassins ou des cavaliers armés d'épées. Pour venir à bout de ces derniers, il vous faut avoir des lanciers. Lanciers qui se feront eux-mêmes massacrer par les archers, alors que dans tous les autres jeux en temps réel, les archers se faisaient systématiquement détruire par toutes les autres armes.

Empire Earth devrait entrer au panthéon du jeu à côté de Civilization et Ultima Online.

Et ce souci de réalisme ne concerne pas que l'antiquité mais va se retrouver à tous les âges, avec tous les types d'unités. Alors, en dépit des légers doutes suscités par les imperfections de cette version peu avancée, on ne peut être qu'excité à l'idée de mettre dès le mois prochain la main sur ce jeu, l'un des plus riches et des plus ambitieux qu'on ait jamais vus sur PC. ■

- Rémy Goavec

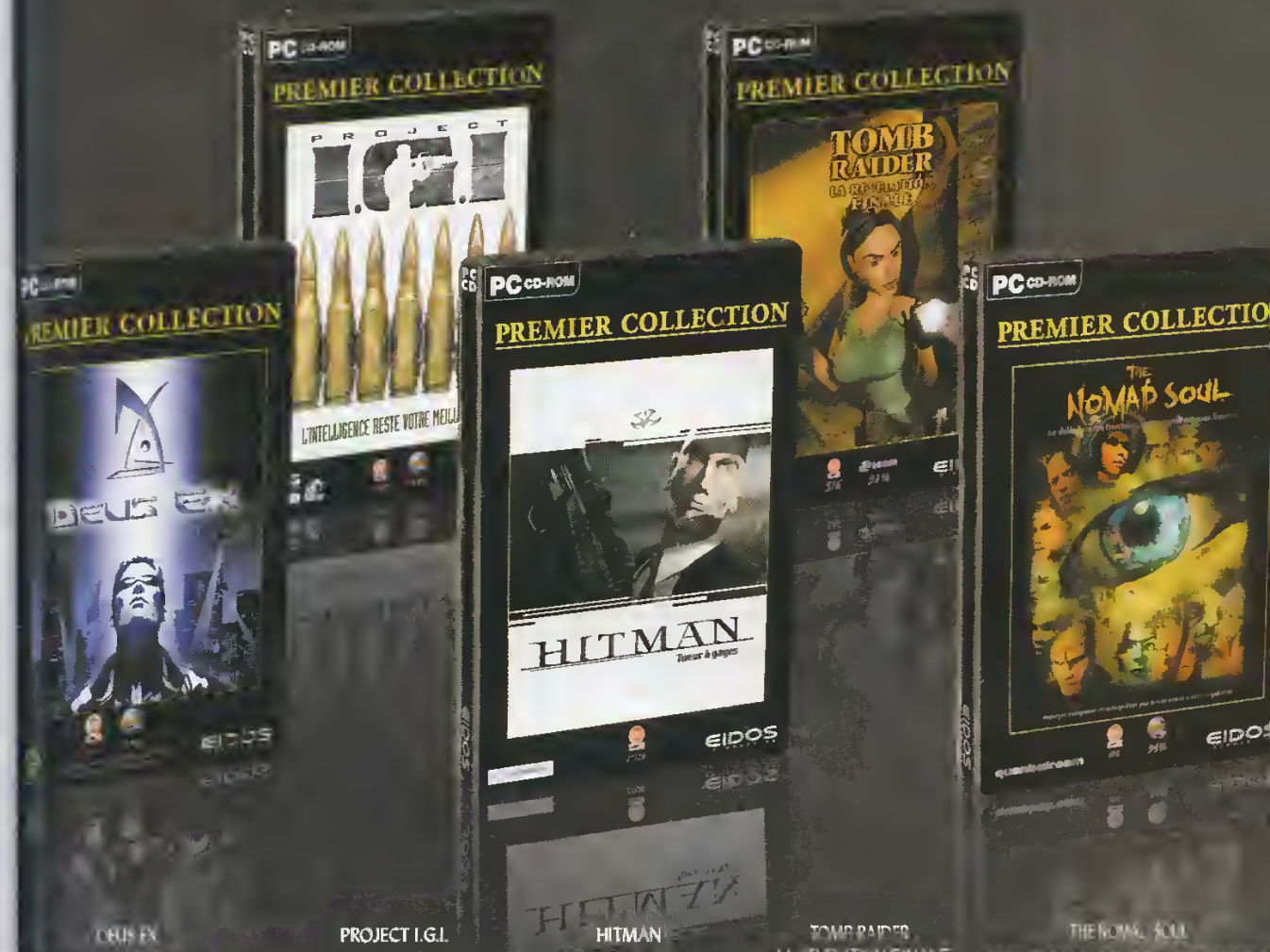


■ **Ô MERVEILLES**
Les merveilles du monde sont bien présentes et donnent bonus et points de civilisation.

PREMIER COLLECTION

La Collection des Amateurs de Grand Art

5 NOUVEAUX HITS INCONTOURNABLES !



DEUS EX
MEILLEUR JEU D'ACTION 2001
JEU DE L'ANNEE 2001
JOYSTICK MEGASTAR
HIT GEN4

PROJECT I.G.I.
JOYSTICK MEGASTAR
HIT GEN4

HITMAN
HIT GEN4

TOMB RAIDER
LA REVELATION FINALE
HIT GEN4

THE NOMAD SOUL
MEILLEUR JEU D'AVENTURE
JOYSTICK MEGASTAR
HIT GEN4

EIDOS
www.eidos.com

Soldats des villes, soldats des champs



Tom Clancy's Ghost Recon | Infiltration dans les locaux de Red Storm.

Pour info
- EDITEUR Ubi Soft
- DEVELOPPEUR Red Storm
- GENRE gestion d'escouade
- SORTIE décembre

Lorsque l'on parle de Tom Clancy et du studio Red Storm, basé en Caroline, on s'imagine facilement de bons ricains nationalistes qui ont très tôt remplacé leur doudou par un calibre .38. Tout faux, ils sont sympa, ouverts et comme l'indique le petit panneau « armes interdites » à l'entrée de leurs locaux, pas spécialement militaristes. Cela ne les empêche cependant pas de nous plonger dans les méandres tourmentés de la guerre furtive avec la pseudo-suite de Rogue Spear. Pourquoi pseudo-suite ? Pour rendre anxieux les fans et parce que... ha, plus de place dans le chapo, dommage !



C'EST LA GUERRE Bâtiments en ruine, rues défoncées, éclats de béton, etc. L'environnement est vraiment réaliste.

Rainbow six, Roque Spear, Covert Ops... cela fait maintenant un moment que les p'tits gars de Red Storm planchent sur des jeux de quérilla urbaine et on comprend qu'ils aient envie de changements. Néanmoins, que les fans se rassurent, ils ne vont pas se mettre soudainement à faire de la simulation de choucroute. Non, ils ont juste pensé que pour s'épanouir, pour conserver une truffe humide et un poil brillant, leurs petits soldats avaient besoin de grands espaces, de liberté.

Ainsi, on s'aperçoit que le scénario bateau (c'est sans doute parce qu'il est si léger qu'il flotte) de faux méchants russes menaçant la démocratie se déroule dans un futur proche. Les programmeurs se sont donc permis quelques écarts avec l'arsenal. Vous disposerez d'équipements qui ne sont encore qu'à l'état de prototypes. Attention, pas de pistolets laser mais plutôt des systèmes de reconnaissance du terrain et de communication particulièrement pointus. Voilà qui s'avère fort utile puisque votre champ d'opération sera dorénavant la rase campagne.

Sans atteindre le qiqantisme d'Operation Flashpoint, les cartes offrent un terrain de jeu raisonnable avec 1,6 km² intelligemment aménagé. Les conditions sont



LAAAPINS Même s'ils sont un peu voyants, les casques bleus vous prêteront main forte.



■ ROGUE SPEAR ? L'intérieur des bases à visiter rappellera aux vétérans les épisodes précédents.

évidemment diversifiées (neige, jungle, forêt, brouillard, nuit, etc.) avec quelques cartes urbaines qui raviveront de sanglants souvenirs. D'ailleurs, ce changement d'environnement a forcé Red Storm à créer un nouveau moteur et les graphismes, auparavant parents pauvres de la série, n'ont désormais plus à rougir de la concurrence.

Côté décors, on découvre des textures particulièrement riches au rendu très réaliste. Les objets sont très réussis à l'instar des arbres qui nous permettent de découvrir des forêts aussi denses et bien plus belles que celles d'Operation Flashpoint. Côté personnages, l'honneur est au détail et surtout à la diversité. Des configurations variables de visages et d'équipements (gants, straps, masque, lunettes, tatouages, étuis, etc.) évitent de se retrouver devant des clones. Autre point impressionnant : l'animation. Les centaines de mouvements (morts selon le point d'impact, courses, etc.) enregistrés en motion capture puis retravaillés donnent un résultat qui devrait faire l'unanimité.

Au doigt et à l'œil

À l'inverse, le système de jeu a subi de radicales modifications qui risquent de fortement diviser les fans. Messieurs-(dames), asseyez-vous : le système de planification préparatoire a disparu. Bon, avant d'aller vérifier le nez le premier si la vitre du 17e étage de la tour d'en face est bien blindée, lisez ce qui suit. La tactique aura toujours sa place mais de façon contextuelle. En clair, l'écran permettant de diriger le déplacement de vos hommes est accessible en cours de jeu. Une approche tout à fait justifiable puisque vous évoluez désormais en terrain inconnu. Vous pouvez donc communiquer à vos compagnons (cinq au maximum) un trajet, un comportement, une zone à couvrir et même organiser une embuscade ou coordonner une attaque, le tout très simplement.



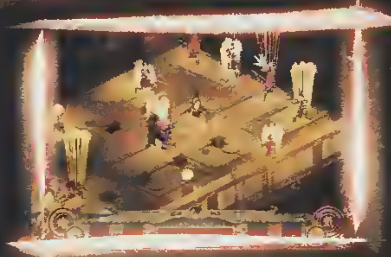
■ AU CLAIR DE LA LUNE... Les missions de nuit (les lunettes sont en option) procurent bien évidemment des sensations fortes.

THRONE OF DARKNESS

7 Samouraïs face au Mal suprême !



Menez 7 personnages différents en formation par , au travers de dix univers inspirés de la mythologie japonaise.



Grace à une jouabilité étonnante et des personnages dotés d'une intelligence artificielle jamais vue, vous aurez à lutter contre plus de 20 sortes de créatures.



La variété de modes multijoueurs autorise jusqu'à joueurs en ligne en mode coopératif ou



CD-Rom PC

CLICK entertainment

Public Adulte DECONSEILLE aux moins de 16

SIERRA™

www.sierra.fr

Rendez-vous avec Darren Chukitus, producteur



Pourquoi avoir abandonné le système de planification préparatoire ?
C'était un système utilisé par la plupart des équipes de SWAT et d'autres groupes antiterroristes urbains. Bien qu'efficace, il ne correspond pas, selon nous, aux soldats de la prochaine génération. Nous avons aussi découvert que si les joueurs appréciaient cette phase, la plupart d'entre eux ne l'utilisaient pas vraiment ou bien en deçà de ses possibilités. Pour Ghost Recon, nous avons opté pour un nouveau système de planification en cours de partie. Cela ouvre bien plus de possibilités, permet d'analyser la situation courante et de s'y adapter au mieux.

À quel genre de missions pouvons-nous nous attendre ?
Des missions qui vous obligeront à utiliser au maximum les commandes tactiques. Il peut s'agir de protéger un bataillon de tanks qui force les défenses ennemies d'une ville, de défendre une position en attendant l'arrivée de renforts, de détruire du matériel de détection ou d'empêcher des adversaires de s'en emparer. Il faudra s'adapter à une grande variété de situations.

Comment fonctionne l'intelligence artificielle des équipiers ?
Ils répondent en fait à différentes règles d'engagement (ROE en anglais) se divisant en deux catégories : combat et mouvement. Dans le mode Scout (combat), vos hommes avancent à couvert derrière les éléments du terrain (arbres, rochers, etc.) et vous informent de la situation en arrivant à destination. En mode Engagement (combat), ils adoptent une formation en V et progressent en tirant à vue, attendant que chacun ait fait le ménage pour continuer à progresser. Enfin, dans le mode Couverture, ils canarderont dans la direction de l'ennemi tout en avançant. Côté mouvements, on trouve les ordres Tenir (se cacher puis tenir la position), Avancer (progresser tout en répondant à d'éventuelles menaces) et Avancer coûte que coûte. Les adversaires fonctionnent de façon similaire même s'ils disposent de manœuvres supplémentaires pour prendre à revers, protéger une position, etc.

Parmi les autres nouveautés, on note la présence d'un radar (facultatif) vous indiquant la direction dans laquelle se trouvent vos adversaires les plus proches, avant de laisser la place à un gros point rouge lorsque ceux-ci sont dans les quarante mètres. L'idéal pour éviter les parties de cache-cache en Multi (Coop, Team Deathmatch, King of the Hill et autres sont prévus) sans pour autant gâcher les sensations de la traque.
Et croyez-moi, ces sensations sont au rendez-vous. Non seulement parce que le réalisme est toujours de mise (une balle tue) mais aussi car vos adversaires sont dotés d'une sacré intelligence artificielle : ils communiquent, vous contournent, tendent des pièges... Heureusement que vos coéquipiers sont à la hauteur, ou qu'ils le deviendront.

Petit à petit, ça grandit

En effet, une petite partie jeu de rôle a été implémentée avec des points d'expérience que vous pourrez redistribuer afin d'augmenter les caractéristiques de vos hommes (endurance, précision de tir, discrétion et commandement qui augmente les capacités des autres). Vous pourrez même récupérer des spécialistes en remplissant certains objectifs secrets de missions. Bon, impossible dans les quelques pages de previews mendiées auprès de maître Seb, de cerner complètement Ghost Recon. Mes quelques parties me permettent cependant d'affirmer (si, si) que la prise en main, l'ambiance et la réalisation s'avèrent très convaincantes. Reste à espérer que l'intérêt des missions suivra. ■

- Frédéric Dufresne

Red Storm prend l'air : fini les missions urbaines, place à la guérilla en extérieur.



■ **PROMENONS-NOUS...** Les forêts, qu'elles soient denses ou clairsemées, sont particulièrement convaincantes.



■ **PÂQUERETTES** Petite nouveauté de Ghost Recon : pouvoir se coucher. Cela réduit les parties exposées et stabilise le tir.

DOMINARIA CHERCHE UN NOUVEAU MAITRE...

...VOUS peut-être.

L'*Apocalypse*™ a profondément changé Dominaria. Les routes ne mènent plus que vers des horreurs. Une seule loi règne.

La loi du plus fort.

Odyssée™ va vous faire découvrir une terre sauvage, à vous de trouver les bonnes armes pour survivre et affronter vos adversaires.

Disponible le 02 Octobre 2001

ODYSSÉE







Pour plus de renseignements sur le [illegible]
Service Consommateurs de Wizards Paris Cedex
Par téléphone : 01 43 46 35 65
Par E-mail : Cnstserv-fr@Wizards.com
Sur Internet : www.wizards.fr

EXPERTS

MAGIC L'Assemblée

Wizards of the Coast

Bouillon de culture

Civilization III | Sid Meier s'apprête à nous redonner une dose de mégalomanie.

En ces temps incertains, il est bon de pouvoir se raccrocher à certaines valeurs sûres. Au nombre de ces dernières, on peut compter sur Civilization, dont le troisième volet est en cours de finition chez Firaxis. Empereurs virtuels, le monde vous attend !

Pourquoi refaire un nouveau Civilization ? Question un rien provoc', certes, peut-être induite par le décalage horaire, ou par la chaleur humide du Maryland, état fort boisé où est installée Firaxis, la société créée par Sid Meier et Jeff Briggs pour développer leurs nouveaux jeux. Mais une question qui, contrairement à ce que pouvait craindre l'auteur de ces lignes, ne lui a pas valu de se faire raccompagner manu militari dans le prochain avion pour Paris. Au lieu de cela, Jeff Briggs (homme aux cigares aussi imposants que sa carrure de catcheur) marque un temps d'arrêt, exhale un joli rond de fumée et répond : « *En effet, on s'est posé la question. Vous saurez pourquoi quand vous y jouerez* ». Allons bon. L'homme au cigare botterait-il en touche ? Pour le savoir, il nous a fallu attendre encore une petite heure pour enfin piquer la place des bêta-testeurs et nous rendre compte de l'absolue nécessité, après deux Civilization, après deux Call to Power, de donner une suite à cette saga mythique. S'inspirant essentiellement des milliers de mails de fans reçus depuis la sortie de Civilization II, les développeurs se sont attelés à approfondir, améliorer, ciseler ce qui existait déjà et faisait de Civilization un des plus grands jeux jamais sortis. À commencer par l'intelligence artificielle, qui ne triche plus et sait désormais gérer les relations diplomatiques. Car, enfin, dans Civilization III, une diplomatie digne de ce nom fait son apparition. On peut désormais passer sept types d'alliances et, cette fois, elles auront de vraies conséquences sur le déroulement du jeu. Non seulement celui qui accepte un traité agira, mais en plus, il s'attendra à ce que vous en fassiez autant. Si vous ne bougez pas, il dénoncera le traité au bout de quelques tours et pourra même prendre des sanctions, plus ou moins graves selon le rayonnement de votre culture. La culture, le mot est lâché, devrait être le centre, le point focal de ce nouveau Civilization. On vous en avait déjà un peu parlé au cours de la preview E3 du jeu, mais sans savoir à l'époque si ce ne serait qu'un gadget ou un élément vraiment central. Eh bien, fort heureusement, c'est la seconde hypothèse qui semble se confirmer. La



NERF DE LA GUERRE L'argent tiendra un rôle plus essentiel que dans les précédents volets, mais heureusement les caravanes ont disparu. Oui a dit « Youpi ! » ?

Pour info

- ÉDITEUR Infogrames
- DÉVELOPPEUR Firaxis
- GENRE gestion-stratégie
- SORTIE Printemps 2002



HOMÈRE VEILLE Les merveilles du monde sont toujours là, même si certaines, redondantes, ont été supprimées.

Q&R SID MEIER



L'ÉQUIPE DE CIVILIZATION III



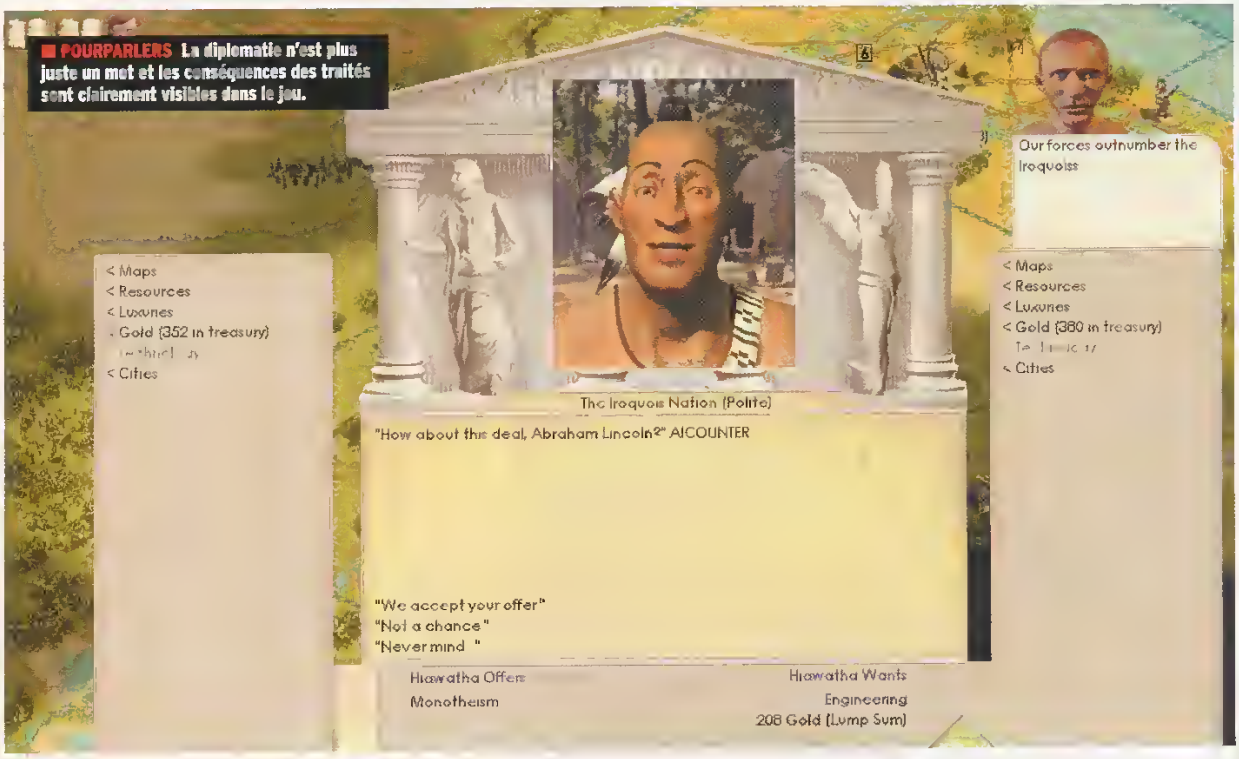
Présente-t-on encore Sid Meier ? Non, certainement pas. Passionné de stratégie, de petits soldats et de polos multicolores, le créateur de Civilization est également quelqu'un de très simple, d'une grande humilité. Pas un artiste, non, plutôt un formidable artisan, un « maître » comme on disait au Moyen Âge.

Revenir à Civilization après toutes ces années a-t-il été difficile ?
Difficile non, disons plutôt que nous avons pris le temps de la réflexion. D'abord, ça a été un grand plaisir que notre « bébé » nous revienne après toutes ces tracasseries juridiques. C'était un peu comme si Civilization revenait à la maison. Nous avons discuté avec des fans, repris quasiment tous les mails intéressants qui nous suggéraient des changements ou des améliorations. J'ai aussi passé quelques heures sur Call to Power 1 et 2.

Call to Power vous a-t-il apporté des idées ?
Pas vraiment. En fait, ce qui m'intéressait, c'était de voir ce que d'autres développeurs avaient pu faire en reprenant le concept que nous avions inventé. Ces dernières années, beaucoup de gens m'ont dit « Comme vous avez dû être triste qu'on vous " vole " Civilization ». En fait, pas du tout. Que ces gens aient voulu faire « leur » Civilization m'a beaucoup flatté. Ce sont plutôt les jeux de stratégie temps réel qui m'ont donné quelques idées, dont beaucoup ont d'ailleurs été abandonnées en route.

Pourquoi ?
Tout simplement parce que quand on a décidé de faire un nouveau Civilization, on s'est dit « On va tout changer », on a rendu le jeu plus complexe... pour finalement se rendre compte que ça marchait moins bien. Alors, on est revenu en arrière en décidant de « simplement » améliorer le jeu tel qu'il était.

Civilization est un jeu à part, une légende du jeu. D'où vient, d'après vous, un tel succès ?
Je crois que ce qui rend Civilization unique c'est la façon dont nous sommes arrivés à équilibrer les trois éléments clés de ce type de jeu : l'économie, la guerre et la diplomatie. Aucun autre jeu n'a fait ça, même si nous nous sommes vite rendus compte que les joueurs privilégiaient l'aspect guerrier. Et puis, comme les échecs, Civilization oblige à préparer plusieurs coups à l'avance, et ça aussi c'est unique.



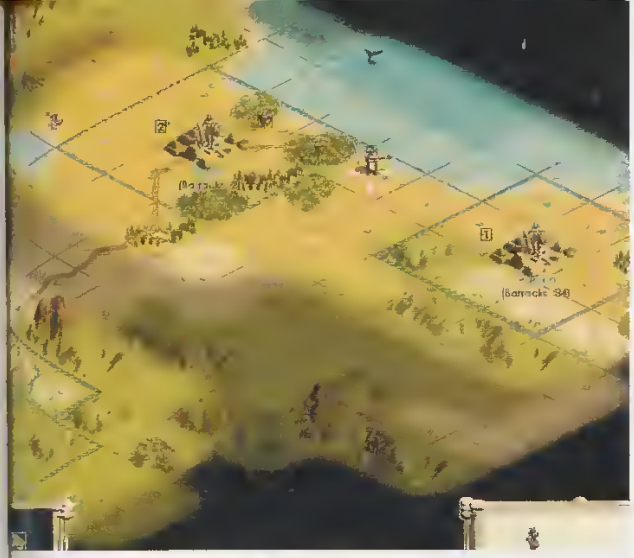
POURPARLERS La diplomatie n'est plus juste un mot et les conséquences des traités sont clairement visibles dans le jeu.

Après quelques heures de jeu, ce nouveau Civilization devient une drogue dure.

culture va en fait représenter l'influence que votre civilisation, par sa grandeur, la renommée de ses monuments ou de ses artistes, exerce sur le monde. Savoir, en fait, si elle est LA civilisation à laquelle le reste du monde se réfère - comme Rome dans l'Antiquité, la France au XVIII[e] ou les États-Unis au XX[e] siècle. Si vous arrivez à développer une culture immense - en multipliant les merveilles, les bibliothèques, en disposant des meilleurs savants - les autres civilisations feront preuve à votre égard d'un respect et d'une bienveillance qui vous simplifieront énormément la vie. Par exemple, on acceptera plus facilement les traités que vous proposez, on hésitera à vous déclarer la guerre... Et surtout, une ville appartenant à une autre civilisation pourra décider spontanément de vous rejoindre, subjuguée par votre magnificence. À l'inverse, si vous êtes un gros barbare débile et que vous vous empariez d'une cité appartenant à une brillante civilisation, les habitants refuseront de vous obéir, les révoltes succéderont aux révoltes et la déportation des citoyens restera la seule solution...



LA VIE DURAILLE Encore une fois, la maîtrise du chemin de fer va avoir une importance décisive pour la victoire. Heureusement, ce n'est plus le score des dernières années qui décidera de la victoire. En outre, sept façons différentes de gagner seront à votre portée.



INFLUENCE La sphère d'influence de vos villes et leur développement seront désormais déterminés par la splendeur de votre culture.

La gestion proprement dite a été affinée sans devenir pour autant compliquée. Elle s'avère surtout plus logique : on ne pourra pas profiter des produits d'une mine de charbon ou d'un champ de bananes si une route ne relie pas l'exploitation à la ville la plus proche. En revanche, on pourra utiliser des ressources lointaines qui auraient été autrefois inaccessibles en y bâtissant une colonie. Et puisque l'on parle de bâtir, il ne faudrait pas oublier une petite révolution : les colons ont désormais pour seule fonction de fonder des villes. Comme dans Call to Power, les routes, mines, champs, etc. sont construits par des ingénieurs, qui, grand soulagement, coûtent de l'argent, pas des ressources. Quant aux colons, impossible, comme précédemment, de les multiplier pour construire un maximum de villes à vitesse « grand V » : ils réduisent désormais la population de leur ville d'origine de deux unités au lieu d'une, ce qui est un peu cher pour une explosion démographique ! Autre nouveauté, chaque civilisation possède des « caractéristiques » morales qui influencent son comportement, des spécialités qui apportent des bonus (pour la France, architecture et commerce) et une unité spéciale (Panzer pour l'Allemagne, F15 pour l'Amérique, mousquetaire pour la France, etc.) dont l'utilisation déclenche un âge d'or pour la civilisation qui la possède... Bret, ce nouveau Civilization va être d'une richesse inégalée, trop riche même pour en faire le tour dans une première preview, mais que les fans se rassurent, ce n'est qu'un début ! ■

- Rémy Goavec



VIEUX COPAIN L'interface de gestion des villes est toujours présente et toujours aussi géniale. Les quelques changements ajoutent à la clarté.





■ **SUR LA BUTTE** Un château construit sur une butte sera toujours plus difficile à prendre...

Prenez un siège

Stronghold | Bâtissez châteaux forts et forteresses, et résistez aux assauts !

Heureusement que le temps passe vite dans Stronghold... Parce que attendre cinquante ans qu'un château se construise, ça peut être long ! Mais la construction n'est qu'une des particularités de ce jeu très prometteur qui propose d'allier gestion et sièges !

Les jeux de stratégie médiévaux proposent rarement au joueur d'architecturer précisément sa forteresse et d'axer le gameplay sur les conquêtes de châteaux forts. C'est pourtant la bonne idée qu'ont eu les développeurs de Firefly avec Stronghold, une sorte d'Age of Kings mâtiné de Settlers en plus réaliste ! Saut qu'ici, ce qui saute tout de suite aux yeux (écartez-vous !), ce sont les proportions respectées : les habitants ne font pas la taille des chevaux, qui eux-mêmes ne sont pas aussi grands que les tours ! Alors du coup, les châteaux ont vraiment de l'envergure. Ensuite seulement, on remarque que le jeu est en 3D isométrique. Déception. Bon, mais le développement est trop avancé pour que ça change, il va falloir s'en contenter.

Pour info

- EDITEUR Take 2
- DEV Firefly Studios
- GENRE gestion-stratégie
- SORTIE novembre

La version enfin reçue à la rédaction a permis de commencer à se faire une idée du jeu, en dépit de sa minceur : seulement deux cartes, une où l'on construit ville et château, et l'autre, où l'on résiste à quelques



■ **BARBARES !** On constate sur cette capture que la destruction est progressive et que les bâtiments ne s'écroulent pas d'un coup.



■ **PETIT COURS D'HISTOIRE** Les bâtiments tout comme les engins de siège sont scrupuleusement fidèles à la période historique !



PETIT ROI Au début du jeu, les fortifications seront conformes à celles du dixième siècle : c'est-à-dire en rondins de bois !

poignées d'envahisseurs. Jouer sur la première a permis de découvrir que pour faire vivre une forteresse, il faut des paysans et des bâtiments : on devra donc construire des cabanes de bûcherons, des huttes de chasseurs, des carrières de pierre, des moulins à vent, des greniers, planter des vergers, tout cela pour bénéficier de ressources. Inutile d'envoyer vos petits bonshommes à la tâche, ils iront se mettre au boulot tout seuls !

Mets de l'huile !

Les fans de gestion ne seront pas dépaysés puisque chaque ressource doit suivre une chaîne de fabrication avant d'être consommable : le foin devra être envoyé au moulin avant d'être transformé en pain dans une boulangerie, la pierre devra être collectée sur la carrière puis transportée avec des bœufs avant d'être utilisée pour construire des remparts. Simple et efficace. Pour quantifier la satisfaction des paysans, un pourcentage est affiché en permanence à l'écran : lorsqu'on tombe en dessous de 50, les gens s'en vont. Ça peut être dû à une insuffisance alimentaire ou à une taxe trop élevée (un des meilleurs moyens de gagner de l'argent avec le marché).

Une fois que la ville tourne (en clair : que les paysans ont à manger et de quoi se loger), on peut commencer à s'occuper des fortifications. Et là, le même soin a été apporté qu'à l'aspect gestion puisqu'on trouve de nombreux types de tours, murailles, drapeaux, escaliers, portes, ponts-levis, pour personnaliser son petit paradis ! Ensuite, on construira des catapultes, on fera bouillir de l'huile, on engagera des troupes (attention, avant, il faudra avoir fabriqué des armes, arcs, armures, etc.), on creusera des douves et on pourra se préparer au siège !

La version preview était très frustrante : on pouvait effectivement jouer dans le vide et construire la majeure partie des bâtiments mais aucune mission n'était implémentée : impossible de se prononcer là-dessus sachant que les développeurs annoncent plusieurs campagnes et un objectif général : unifier une province, défaire quatre adversaires et remettre le roi légitime sur le trône. Un sacré programme. En attendant, on peut saliver en imaginant ce qu'on pourra faire avec l'éditeur de cartes (très complet et facile d'emploi) et les parties en Multijoueur ! ■

- Luc-Santiago Rodriguez





■ FOLLES ARABESQUES Les superbes architectures de Pool of Radiance 2 ont parfois un air lovecraftien.

Piscine de lumière

Pool of Radiance 2 | La troisième édition de Donjons & Dragons contre-attaque.

Pour info
- EDITEUR Ubi Soft
- DEV. SSI
- GENRE jeu de rôle
- SORTIE novembre

Les rôlistes sont à peine remis de Throne of Bhaal que débarque enfin Pool of Radiance 2, LE jeu basé sur les règles de la 3e édition de Donjons & Dragons. Cet événement « rôlistique » mais à part, le jeu valait-il vraiment une telle attente ? Premières impressions avant test.

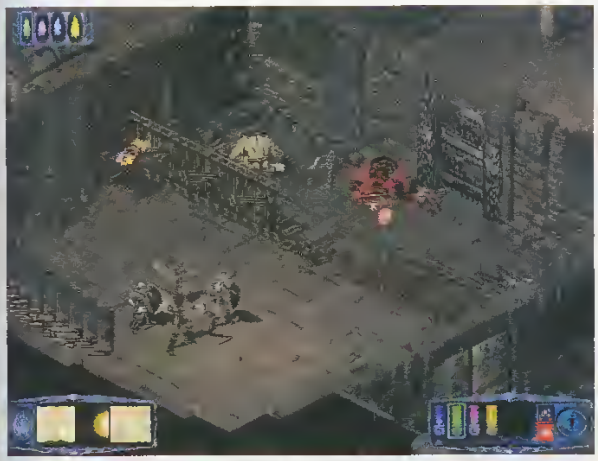
Tout d'abord, que les rôlistes purs et durs se calment : je ne vais pas me lancer ici dans une description détaillée de la 3e édition de Donjons & Dragons et ce qu'elle change par rapport à la seconde (qui, rappelons-le, gouvernait le gameplay de Baldur's Gate I et II) – j'en serais d'ailleurs bien incapable ! Sachez simplement que ces règles représentent une sacrée simplification, notamment au niveau des classes d'armures et que, surtout, l'usage de la magie est profondément différent. Fini les mages qui oublient leurs formules à peine lancées, désormais ils disposent d'un certain nombre de points de magie, dans chacune des « écoles » qu'ils maîtrisent. Ce n'est qu'une fois ces points utilisés qu'ils doivent dormir afin de reconstituer leur Mana (le même système est valable pour les prêtres, rangers et paladins). Cela oblige certes, comme avant, à faire de fréquents « petits sommes », mais,



■ KIND OF MAGIC Ce genre de cercle de pierres est souvent le lieu d'un passage entre les mondes. Il est donc fortement conseillé d'ouvrir l'œil.



■ EFFET RATÉ Un des défauts du jeu : l'effet de transparence des bâtiments est raté, ennemis et alliés sont souvent invisibles.



■ ARSENE LUPIN LE RETOUR **Les Rogues sont de bien piètres combattantes, mais leurs talents de cambriole sont précieux.**

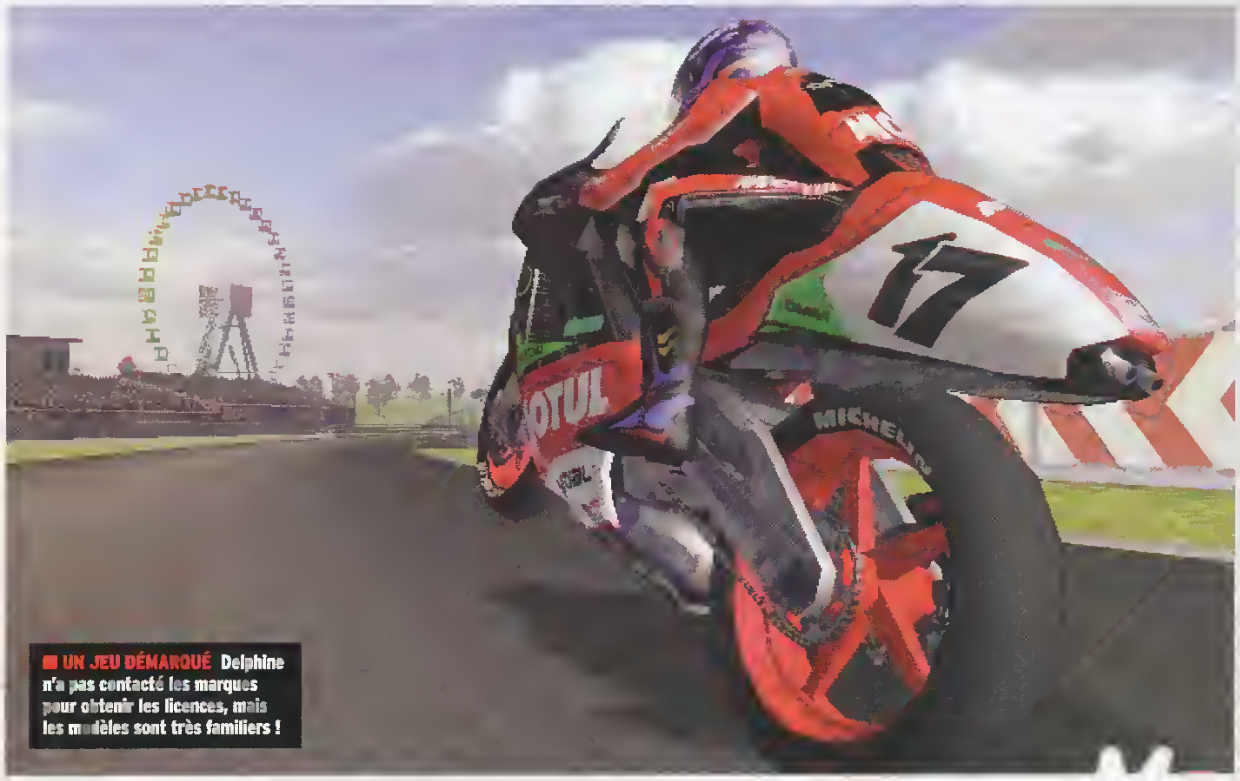
au moins, les sorciers et autres magiciens débutants ne sont plus de véritables boulets, comme ils l'étaient dans Baldur. L'autre grande nouveauté de Pool of Radiance 2 c'est que, pour la première fois ou presque, le jeu de rôle pur et dur accède à un luxe qui lui était jusque-là refusé, la beauté. Les décors, bien qu'en 2D, sont superbes, tant au niveau de la composition graphique (ce qui était déjà le cas des jeux Black Isle), mais, c'est une première, des couleurs, des lumières et des textures.

La cervelle plus que les biceps

Les effets de sorts en 3D sont bien supérieurs à tout ce que l'on a vu dans Baldur's Gate ou dans Diablo II et l'animation des personnages est sans doute la plus réussie à ce jour – seul Dungeon Siege arrivera peut-être à faire mieux. L'histoire est bien sûr accrocheuse et passionnante à souhait, même si elle démarre dans une relative confusion. Très vite, les aventuriers vont pouvoir dialoguer – ah, le dialogue, socle du jeu de rôle ! – avec de sages elfes qui leur révéleront quel danger ils doivent affronter, quelles quêtes ils doivent accomplir... Les quêtes, justement, du moins en ce début de jeu, sont plus « recentrées » que celles de Baldur : les nombreuses quêtes secondaires restent liées à l'intrigue principale et jamais on n'a la sensation de partir dans tous les sens. Leur résolution rapporte d'ailleurs beaucoup plus de points que les combats – pas de « prime à la brute » dans Pool of Radiance 2 ! Combats qui, dans la version actuelle, sont la principale faiblesse du jeu. Si le système de tour par tour, très fluide et qui ne coupe pas l'action, est mieux agencé que celui de Baldur, les batailles sont vite frustrantes à cause de leur caractère totalement aléatoire. On rate énormément de coups (heureusement, contrairement à ce qui se passait dans Evil Islands, les ennemis en ratent aussi) et l'issue impossible à prévoir pousse à sauvegarder continuellement. Parallèlement, en l'absence d'un manuel (même si le tutorial, extrêmement bien fait, est un modèle du genre), le système de montée de niveau et d'apprentissage de nouveaux sorts nous est resté assez obscur. Ce qui n'empêche pas de penser qu'avec Dungeon Siege et Divine Divinity juste derrière Pool of Radiance 2, c'est un superbe hiver de jeux de rôle qui s'annonce. ■

- Rémy Goavec





■ UN JEU DÉMARQUÉ Delphine n'a pas contacté les marques pour obtenir les licences, mais les modèles sont très familiers !

Gaz à tous les étages

Moto Racer 3 | Tous les frissons de la moto dans un seul jeu !

Du cross, du super-cross, de la piste, du trial, de la ville : c'est tout ce que va nous proposer le très attendu Moto Racer 3 ! C'est le premier jeu de moto à comporter autant d'épreuves différentes : ambition démesurée ou challenge remporté haut la main ?

A priori, il n'y a aucun rapport entre Richard Clayderman et la moto. Et pourtant si. Non, le pianiste roucoulant n'est ni un pilote émérite, ni un dingue de jeux vidéo qui ferait passer Fred pour un joueur du dimanche. Pourtant, en arrivant chez Delphine, on découvre ahuri des disques d'or du musicien placardés au mur. En fait, le trait d'union, c'est tout simplement Delphine, qui, bien avant de développer des jeux, produisait des artistes, heu..., appréciés par les ménagères de Fontenay-sous-Bois.

Bon, mais si vous lisez cette preview, c'est probablement parce que vous vous êtes amusés comme des dingues sur les deux premiers Moto Racer et parce que vous savez que le 3 est très prometteur en plus de comporter un mode Traffic. Et vous avez raison parce qu'après avoir passé plus d'une heure en compagnie du jeu, on ne peut être qu'enthousiaste.

Pour info

- EDITEUR Electronics Arts
- DEVELOPPEUR Delphine Software
- GENRE course de motos
- SORTIE novembre



■ CASSE-GUEULE Pendant les épreuves de trial, on peut orienter la caméra pour améliorer son angle de vue.



■ QUAIS DES BRUMES L'ivresse de la vitesse, à fond sur les quais. Dommage qu'on ne puisse pas donner des coups de bottes dans les portières !



■ PARIS BAZ Les circuits dans Paris reprennent des portions de la ville qui devraient être familières aux Parisiens !

Premières impressions : Moto Racer 3 ne déroge pas à la politique de la gamme puisqu'il s'agira d'un compromis adroit entre simulation et action. Entendez par là qu'on ne chute pas à la moindre sortie de piste et que n'importe quel quidam (même Rémy) devrait être capable de prendre les commandes et de s'amuser. Ensuite, les cinq épreuves ont toutes leurs spécificités, elles ne sont pas accessoires et ne servent pas à rallonger les communiqués de presse. Par exemple, pour le cross, une nouvelle commande a fait son apparition et permet de doser les suspensions pour mieux négocier les bosses. On peut donc accompagner la moto dans un saut pour prendre de la hauteur, ou bien amortir efficacement. C'est pas grand-chose, mais ça change tout ! Et surtout, il était temps d'apporter quelque chose à ce type de jeu !

1000 polygones par moto

Mais la claque, c'est le rendu graphique (les captures ne mentent pas [Note de Seb : ce n'est pas dans leur habitude, Luc]). Les engins de Moto Racer 3 bénéficient d'environ 1 000 polygones chacun et ont été modélisés indépendamment des pilotes, ce qui permet une animation ultra réaliste et surtout, dynamique : le pilote réagit aux mouvements de la moto, il n'y a pas de positions « scriptées ». Mais le fin du fin : c'est beau. Le niveau de détail des bécanes, c'est du jamais vu, quant aux décors, ils se révèlent très travaillés. Difficile de rester calme pendant la présentation du jeu, surtout en découvrant les différents modes. En plus des traditionnelles courses sur pistes (trois circuits), du super-cross indoor (au stade de France entre autres), des cascades avec figures et du cross outdoor, on trouve du trial où le but est d'escalader des structures de bois ou de métal. C'est une première sur PC, tout comme le fameux mode Trafic dans lequel on évolue dans Paris (notamment sur les quais de Seine) en pleine circulation : miam ! Comme dans la réalité, les automobilistes déboîtent sans mettre de clignotant et il faut slalomer constamment.

Moto Racer 3 est un compromis adroit entre simulation et action.

En bref, Moto Racer 3 a intégré des spécificités et des commandes dédiées à chaque type d'épreuve, ce qui devrait garantir leur intérêt. À partir de là, qu'il y ait des disques d'or de Richard Clayderman placardés dans les locaux des développeurs devient bizarrement moins important. ■

- Luc-Santiago Rodriguez



■ LES DIEUX DU STADE L'une des épreuves de super-cross se déroule au Stade de France, formidablement modélisé. Du fun à l'état pur.

L'armée des ombres

Commandos 2 | Le jeu d'infiltration militaire tant attendu arrive enfin.



■ FEU D'ARTIFICE L'artificier, en dépit de son accent cockney, est un véritable artiste de la grenade ! Pour vos anniversaires, feux d'artifice, bar-mitsva...



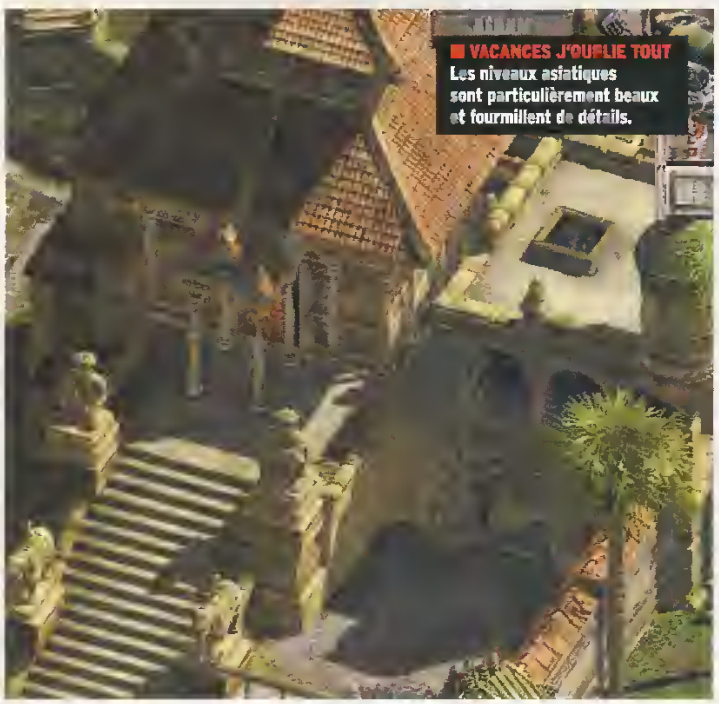
■ BOUTS DE FICELLE Vous avez le choix entre tuer les gardes ou les assommer avant de les ligoter. Chacun son style.

Pour info

- EDITEUR Eidos
- DÉVELOPPEUR Pyro Studios
- GENRE infiltration
- SORTIE novembre

Sans cesse annoncé, toujours repoussé, Commandos 2 est enfin terminé, enfin passé « Gold ». Il devrait même être dans les magasins à l'heure où vous lirez ces lignes. Ultime preview de ce jeu événement puisqu'aucune version test n'est sortie des locaux de Pyro Studios, le développeur.

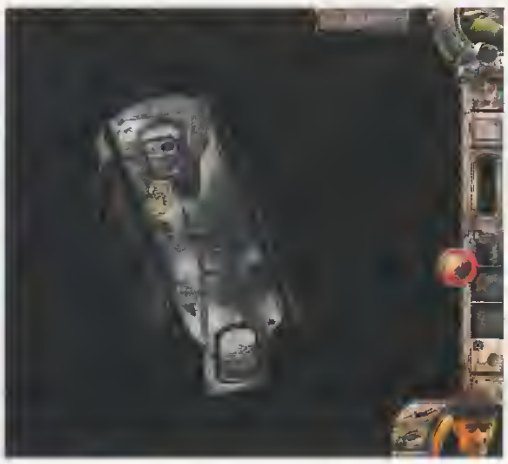
Les lecteurs attentifs s'en souviendront peut-être, dans son article paru au mois de juin, Seb nous disait, au sujet des tutoriaux de Commandos 2, qu'ils étaient « pas interactifs et du coup un poil rébarbatifs ». Eh bien rassurez-vous : ça n'a pas changé ! Les deux niveaux de tutorial ne sont en fait que des missions « à blanc », et pas du tout un niveau où un gentil instructeur (genre Operation Flashpoint) va vous prodiguer tout plein de bons conseils. Les développeurs du jeu sont sans pitié et lancent un nouveau sport : la chasse au joueur débutant, gibier encore plus facile à dégommer qu'un lapin myope et ivre dans un champ de carottes. En effet, si vous avez l'intention de jouer à ce jeu assez insensé qu'est Commandos 2, autant savoir tout de suite que vous ne vivrez pas assez vieux pour jouir d'une retraite méritée au coin du feu – même pas, en fait, pour faire vos premières dents.



■ VACANCES J'OUBLIE TOUT Les niveaux asiatiques sont particulièrement beaux et fourmillent de détails.

Crises de nerfs en série

Le jeu, même en mode Facile, est d'une difficulté à peine croyable, une sorte de record dans le genre. Dans ce cas, me direz-vous, pourquoi se donner la peine de jouer à Commandos 2 ? Tout simplement parce que ce jeu s'annonce exceptionnel, tant du point de vue de



■ CLAUSTROPHOBE Particulièrement difficile, le niveau « infiltration du sous-marin » est l'un des plus originaux.



IMAGINATIFS Le jeu est si détaillé qu'il nous montre même les charmantes tortures imaginées par les geôliers.

sa richesse que de sa jouabilité et surtout à cause du défi qu'il représente pour tout joueur qui se respecte. Aussi agacé soit-on par la difficulté, par les morts successives, par les éternels recommencements de missions, on ne peut plus lâcher ce jeu tant tout est intelligemment fait, extrêmement bien pensé et parfaitement mis en scène. Non seulement les niveaux sont très beaux et parfaitement détaillés, comme seul un jeu en 2D peut se le permettre mais surtout l'interface est incroyable de simplicité et d'efficacité.

Scout toujours prêt

Tout le jeu se contrôle à la souris et de trois ou quatre raccourcis clavier, ce qui est stupéfiant dans un soft où autant d'actions sont possibles. L'essentiel des actions peut s'effectuer en posant la souris sur un personnage ou un objet et en appuyant sur Shift. Les possibilités offertes seront différentes selon la nature

Une interface d'une simplicité et d'une efficacité à peine croyables.

et, ce qui est plus étonnant, la situation de l'objet cliqué. S'il s'agit d'un soldat allemand en garde, vous pourrez tenter de le fouiller ou, en appuyant sur TAB ou sur Q connaître l'étendue de son champ de vision ou l'assommer. Et s'il est déjà assommé, le pointeur de la souris vous proposera de le ligoter, puis de le fouiller. De même, placez la souris sur un endroit à escalader et le pointeur vous le signalera. C'est si simple et si clair que cinq minutes de jeu suffisent à mémoriser tous les raccourcis. En revanche, se souvenir des capacités et « incapacités » de tous les commandos sous vos ordres est un peu plus long. Par exemple, seul le voleur



À DOS DE PACHYDERME Les éléphants, utilisables comme « véhicules », forment aussi un écran fort efficace.



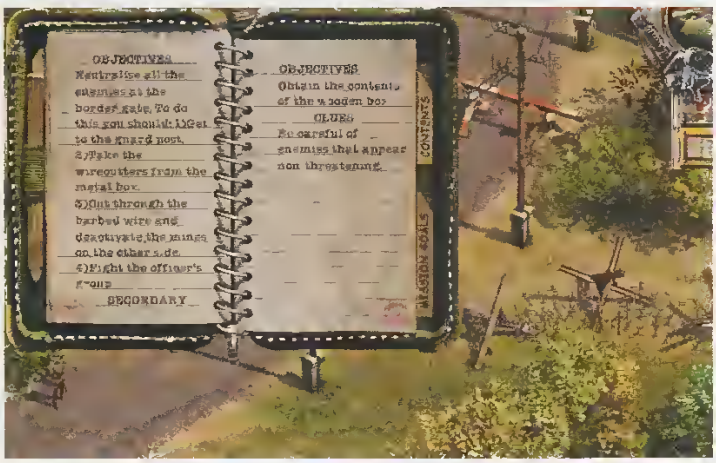
PLONGÉE DANGEREUSE Méfiez-vous des dents acérées des prédateurs quand vous passerez entre deux eaux.



DANS L'ŒIL Le zoom pixellise un peu, mais il est d'une efficacité redoutable, style satellite espion dernière génération.

(français, bien sûr) peut monter le long des poteaux téléphoniques. Mais il se montrera incapable d'utiliser efficacement une grenade ou de traverser un champ de mines, ce que seul l'artificier peut faire. De même, cette grosse brute de G.I. sera le seul à pouvoir s'enterrer (avec sa petite pelle et son seau) pour surgir et égorger l'ennemi par surprise. Ces capacités spéciales s'accompagnent de tout un petit arsenal de gadgets à faire pâlir d'envie Batman lui-même : pelles et pioches déjà mentionnées mais aussi détecteur de métaux (utile, pour les mines), bidule sonore qui attire l'attention des sentinelles (pour mieux les égorger), jumelles, cisailles, détonateurs... Tout un petit attirail de gentil scout antinazi pour mieux gagner la guerre. Heureusement, car cette fois-ci tous les paramètres de l'infiltration sont à prendre en compte : le champ de vision des ennemis, bien sûr, mais aussi les sons (le champ de dissémination des ondes sonores est habilement symbolisé par des vaguelettes) et même l'odeur, les bergers allemands des soldats ennemis étant aussi efficaces que féroces.

Détecteurs de métaux, bidules bruyants, pinces, cisailles : un arsenal à faire pâlir Batman.



CLARTÉ, EFFICACITÉ Les objectifs sont clairement rappelés et cochés au fur et à mesure de leur complétion.

Tout pour toutou

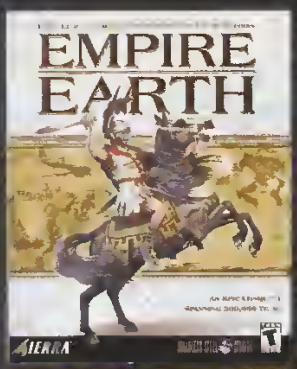
À noter que le résistant français sera lui-même équipé d'un bull-terrier qui préfère largement le nazi aux croquettes Pedigree pour son dîner du soir ! La variété des missions aussi semble inépuisable, puisque, outre les missions nocturnes et sous la neige, on trouvera aussi des niveaux aquatiques (attention, les requins, piranhas et autres crocos sont voraces) où il faudra au choix « tracer » en hors-bord entre les mines ou infiltrer un sous-marin. En outre, une bonne moitié du jeu se passera « sous le soleil des tropiques » dans le Pacifique, les temples orientaux et les bases japonaises étant reconstitués avec une minutie maniaque. Enfin, les plus doués pourront découvrir l'ultime niveau, dont le nom résume l'action : Paris brûle-t-il ? Un véritable débarquement de bonnes choses que ce Commandos 2 : rendez-vous donc le mois prochain pour le test, afin de voir si toutes les promesses seront tenues. ■

- Rémy Goavec

Faites pâter les cours d'histoire

En avant-première du 10 octobre au 10 novembre,

venez réviser 500 000 ans d'histoire dans l'une des 40 salles de jeux participant à l'opération.



Disponible à la vente fin novembre 2001

Sierra et ASJR sont heureux de vous inviter à découvrir en avant-première la nouvelle référence du jeu de stratégie, EMPIRE EARTH. De la guerre du feu à la conquête des étoiles... Toute l'histoire de l'humanité concentrée dans un seul jeu !

Découvrez sans attendre la Beta publique jouable exclusivement "on line" du 10 octobre au 10 novembre dans toutes les salles de jeux en réseau affiliées à l' ASJR, dont vous trouverez la liste ci-dessous.

CONSEILLÉ aux moins de 12

SIERRA

STAINLESS STEEL STUDIOS

www.sierra.fr

A kind of Magic

Etherlords | Le sauveur de la stratégie médiévale ?





DANS LE DÉTAIL En combat, la caméra se déplace en fonction de l'action pour vous permettre d'admirer de près vos créatures.

La vague venue du froid n'en finit décidément plus de déferler. Après une incartade dans le jeu de rôle avec Evil Islands, le développeur russe Nival s'attaque simultanément à deux géants ludiques : Heroes of Might and Magic et Magic : l'Assemblée. Le résultat risque d'en surprendre plus d'un.

Je suis votre sauveur. Si, si, je peux même le prouver. Tenez, prenons au hasard un fan de la série Heroes of Might and Magic. Observez-le, il est morne, lassé des add-on à rallonge, désespéré par le report à l'année prochaine du quatrième opus, déjà fatigué des efforts qu'il devra faire pour se procurer Disciples 2 (un excellent clone) qui ne sera pas distribué en France, bref, il dépérit. La seule solution pour lui se nomme Etherlords et j'en ai justement sous la main. Bon, ce n'est qu'une version bêta mais elle s'avère déjà très efficace. Observons les réactions du sujet exposé.



HOME, SWEET NOME Pas de constructions de bâtiments. Ici, votre château sert uniquement à lancer de puissants sortilèges.



■ **PAS DE JALOUX** Certains enchantements affectent toutes vos créatures, boostant leurs capacités.

Il est d'abord perplexe en découvrant les quatre races du jeu et leurs spécificités respectives : les Synthets aux allures bio-mécaniques, le Chaos et ses hordes maléfiques, les Vitals, très proches de la faune et de la flore ainsi que les aériens Kinets. Heureusement, il trouve rapidement de sains repères en survolant une carte parsemée de ressources en tout genre et peuplée de monstres, sur laquelle se baladent ses héros. Soudain, son regard s'éveille, il vient de réaliser que non seulement il peut pivoter, mais en plus, il peut zoomer : c'est en 3D, c'est magnifique, il est heureux.

Puis le fan s'intéresse à l'inventaire de son avatar où, une fois encore, il retrouve des éléments familiers : points d'expérience, niveau, compétences à acquérir ou renforcer (déplacements, négociation, régénération, multiplicateur de XP, etc.). Par contre, il trouve à la place de ses troupes des cartes qui éveilleront immanquablement sa curiosité et le mèneront au premier combat.

On constate généralement un choc lorsque le sujet débarque sur le champ de bataille. Même si le tour par tour est encore de mise, fini la 2D plate où s'alignent de petits monstres, place à deux gros adversaires qui se font face dans un joli décor. Et là, c'est quitte ou double : la stratégie ne se joue plus au niveau des déplacements et des forces d'attaque cumulées de vos troupes car Etherlords reprend (à ce niveau, on peut parler de plagiat) le principe de Magic : l'Assemblée.

Concrètement, vos deux héros ne se battent pas directement mais s'affrontent par magie interposée, grâce à des cartes de sorts. Ils peuvent invoquer des créatures (ayant des points d'attaque et de défense ainsi que des caractéristiques comme voler, se régénérer, etc.), les enchanter pour accroître leurs puissances, lancer des sorts offensifs ou défensifs, ou des maléfices. Il existe plusieurs centaines de cartes qui autorisent une multitude de combinaisons. Une partie du jeu consiste évidemment à trouver des magasins où vous pourrez acquérir des cartes plus puissantes avant de les fabriquer grâce aux ressources.

Difficile d'entrer dans les subtilités en deux pages mais sachez que pour le sujet qui accroche à ce concept, la guérison est totale. C'est sublime, c'est riche, c'est profond et pourtant, il ne faut pas s'avancer, car cette bêta souffre encore de gros problèmes de dosage de difficulté qui pourraient pourrir le jeu. Attendons donc le test final pour juger des effets secondaires. ■

- Frédéric Dufresne

Pour info

- ÉDITEUR Ubi Soft
- DÉVELOPPEUR Nival Interactive
- GENRE gestion-stratégie
- SORTIE N.C.

Il existe plusieurs centaines de cartes qui autorisent de multitples combinaisons.



■ **À LA CAISSE** Ce genre de monstres puissants coûte cher en Ether, la ressource qui permet de lancer les sorts. Mais rien ne vaut d'être bien entouré.



ÇA CHANGE ! À côté des habituels orcs, gobelins, dragons et autres géants, on trouve d'étranges créatures biomécaniques.

"L'un des meilleurs jeux d'aventure de ces dernières années"
PCZONE

THE MYSTERY OF THE DRUIDS





Plus de 50 lieux différents.
360 scènes interactives.
Dialogues non linéaires.
Graphismes 2D/3D haute résolution.
Personnages affichant plus de 1000 polygones.
Bande son et SFX dolby surround.

FOCUS

www.mysteryfrance.com

cdv

LES CAHIERS DU JEU VIDÉO

La localisation. Sous ce mot barbare, se cache un des aspects les plus importants du jeu vidéo, et aussi l'un de ceux qui a fait – et fera – couler le plus d'encre dans nos journaux, entre coups de gueule de rédacteurs, lettres de fans furieux et autres joueurs perdus dans la jungle d'une traduction incompréhensible. Souvent créés en anglais, comment les jeux sont-ils traduits (trahis ?) en français ? Qui les double ? Entre soin extrême et massacre infâme, petit voyage dans les coulisses du son.



Avez-vous joué au premier Baldur's Gate en version française ? Si oui, vous avez eu sous l'oreille l'exemple même du cauchemar du joueur passionné, une localisation (en terme de jeu, l'équivalent du doublage d'un film) bâclée sur un grand jeu. Traductions à côté de la plaque (ce qui était extrêmement tréquent à l'époque : on pourrait aussi citer Civilization II avec ses « *Aztecs sages recommandent à vous...* ») et surtout deux malheureux comédiens (oui, il s'agissait bien de comédiens, et pas du vigile et de la standardiste) chargés de doubler un jeu dont ils ignoraient tout, hors contexte, et surtout de faire toutes les voix du jeu à eux seuls.

Depuis, heureusement, les choses ont un peu changé. Il y a bien sûr une logique financière là-dessous : quand Baldur's Gate est sorti en 1998, personne ne savait au juste ce qu'était ce jeu, ni quel succès il allait remporter. Depuis, Virgin a appris la leçon et accordé des budgets plus conséquents aux localisations de ses produits – celle de Baldur's Gate II et de son add-on, ou encore celle de Giants, en convaincront les esprits chagrins – et la plupart des éditeurs font désormais de gros efforts, même si on est encore loin de la perfection.

Ainsi, ceux qui auront pu comparer les deux versions préféreront de loin la V.O. de Max Payne à la V.F. : le comédien américain a bien plus la voix de l'emploi, et la traduction, passable quand on ne connaît pas le texte original, est en fait très éloignée des véritables dialogues du jeu. Et l'an dernier, Diablo II, jeu à gros budget, en avait choque plus d'un, notamment avec des noms d'armes, absurdes et dépourvus de la moindre signification. Alors, Blizzard et Vivendi se moqueraient-ils du consommateur ?



TRÈS CHER La localisation de Battlegrounds se situe dans une fourchette d'une dizaine de milliers de francs.

La réalité est un rien plus complexe : il faut savoir que neuf fois sur dix, l'éditeur français reçoit les textes à traduire plusieurs semaines avant d'avoir le jeu. Pour gagner du temps et surtout pouvoir faire une « sortie mondiale », sans décalage entre les différents pays, la traduction est effectuée par une société spécialisée sans aucun contexte. Comme nous le dit un responsable de Vivendi Universal : « *Pour Diablo II, la société avec laquelle nous travaillons a reçu les textes sans aucune autre explication. Ces gens sont des pros du doublage, pas des hardcore gamers, et ils se sont trouvés confrontés à un univers qu'ils ne connaissaient pas et à des noms totalement délirants. Pour eux, une "holy bastard sword of the vampire" ou une "ethereal phalanx of the storm leech" ça ne voulait rien dire. Ils ont fait de leur mieux avec ce qu'ils avaient. Pour l'add-on, ils ont pu se baser sur Diablo II et la traduction a été meilleure.* »

En outre, lorsqu'on discute un peu avec les éditeurs, on se rend compte que l'autre problème auquel ils sont confrontés, c'est tout simplement... l'incompréhension des Américains. Selon ce responsable d'un grand éditeur, qui préfère rester anonyme : « *Les Américains ne voient jamais de films étrangers, et quand ils jouent à des jeux européens, c'est sans le savoir ! Du coup, nos problèmes d'adaptation et de localisation leur passent totalement au-dessus de la tête.* »

La localisation d'un jeu comme Escape From Monkey Island représente un mois de travail.

Pour pallier cette déficience, une seule solution pour les éditeurs français : sortir les grands moyens. On l'a vu, la plupart des grands éditeurs préfèrent sous-traiter à des sociétés spécialisées – les mêmes qui doublent *Urgences* pour France 2 ou le dernier Spielberg au cinéma. D'autres, à la fois pour mieux maîtriser les coups et garder le contrôle sur cet aspect essentiel du jeu, effectuent la localisation de leurs jeux en interne. C'est le cas – mais ils ne sont pas les seuls – d'Ubi Soft, société qui fait en la matière figure de précurseur puisque son studio son fonctionne depuis huit ans déjà. Pourquoi un tel investissement ? Par manie du contrôle total ? Méfiance des sociétés extérieures ? Selon Bruno Porret, responsable de la localisation des jeux chez Ubi Soft,



PROFESSIONNEL Le studio d'Ubi Soft n'a rien à envier à ses homologues spécialisés dans le cinéma.



MAÎTRES DU SON Bruno Perret et Nathalie Homs sont les « metteurs en scène » de la localisation de Battlegrounds.

c'est plus une logique d'entreprise. « *Contrairement à d'autres éditeurs français, Ubi Soft ne se contente pas de sortir des jeux étrangers en France mais en développe beaucoup en interne. C'est d'abord pour nos propres jeux que ce studio a été créé. Et à partir du moment où il existait, faire appel à des sociétés extérieures pour la localisation des jeux étrangers aurait été absurde.* »

Le jour où nous nous rendons chez Ubi Soft pour assister à un enregistrement, c'est sur Star Wars : Galactic Battlegrounds que Bruno travaille. Le studio, situé dans les locaux d'Ubi à Montreuil, ressemble à s'y méprendre à un studio de radio. Derrière une porte insonorisée, on aperçoit, assis à une console de mixage, Bruno, Nathalie Homs, la directrice artistique – en fait, plutôt la réalisatrice – et Olivier, l'ingénieur du son. Face à eux, une grande vitre derrière laquelle, face à un énorme micro, se trouve un comédien, Michel Élias, qui s'apprête à doubler le personnage de Boss Nass, le grand chef des Naboo à la diction particulière. Bruno a devant lui, sur un écran d'ordinateur, le texte que doit dire Michel Élias qui en a, lui, un exemplaire « papier ».

Première surprise : au lieu de laisser le comédien se jeter à l'eau, Olivier commence par diffuser le son du jeu original, *made in* LucasArts. Le comédien français serait-il censé imiter son confrère américain ? « *Pas du tout*, répond immédiatement Bruno. *On ne donne ce son qu'à titre indicatif, pour l'aider à prendre le ton de la séquence. Contrairement à Michel, le comédien américain a enregistré ça avec les créateurs du jeu, dans les locaux où il a été conçu, il a pu parler avec eux... Ce n'est pas qu'un texte imprimé, il sait de quoi il parle.* » « *Même avec un comédien remarquable comme Michel Élias*, précise Nathalie, *et même si Michel travaille sur les jeux Star Wars depuis déjà plusieurs années, le jeu d'un Américain aide beaucoup car il est très expressif et très physique, et en plus, il permet au doubleur français de trouver le rythme et la durée de la phrase.* »

Une fois de plus, l'argent reste la question taboue. La paranoïa se porte bien dans le jeu vidéo !

Et c'est vrai que le résultat est impressionnant. Michel Élias, pas du tout gêné par le phrasé du chef Naboo et ses mots déformés, trouve immédiatement le ton. Dans la cabine, tout le monde est mort de rire à ses répliques. « *Le plus difficile pour le comédien, en l'absence d'images pour trouver une gestuelle et appréhender le contexte de l'histoire, c'est de*

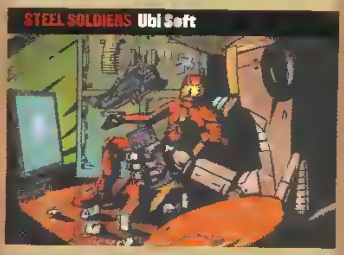
Les trois jeux les mieux traduits



Il n'y a pas photo, dans les derniers jeux en date, Startopia remporte la palme de la meilleure V.F., certains personnages, comme l'escroc Arona, étant même meilleurs que dans la version anglaise ! L'humour « à froid » typiquement britannique a été parfaitement respecté, seul l'insupportable droïde du tutorial est un rien plus gentil en français. On ne se refait pas... Un bien beau doublage comme on aimerait en voir plus souvent



L'humour british résisterait il mieux à la traduction que les répliques « viriles » des jeux d'action américains ? En voilà en tout cas un deuxième bon exemple. Les répliques des petits dieux de votre conscience respectent tant le ton que l'esprit de leurs homologues britanniques, les dialogues des cinématiques sont clairement restitués, à peine peut on relever quelques contresens sur la mythologie, bien excusables. Impeccable et pince sans rire



Encore un jeu anglais, encore une localisation impeccable – tout droit sortie du fameux studio Ubi Soft. Cette fois, le commandant Z souffre d'un timbre un rien trop juvénile pour un vieux soldat accro au havane, mais les dialogues comme les réponses des unités sont parfaites, parfois hilarantes, jamais lassantes. Des comme ça, on en redemande, surtout dans le domaine très répétitif de la stratégie

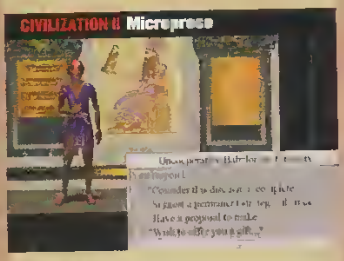
Les trois jeux les plus mal traduits

BALDUR'S GATE Virgin Interactive



Certes on aurait pu trouver pire mais en cherchant bien Le problème c est quand même que Baldur est un grand jeu, une date dans le jeu de rôle PC et que franchement, ça gâchait tout Entre la pauvre fille qui faisait tous les personnages féminins en essayant des accents a deux francs pour varier et la traduction à côte de la plaque (le « *moi j'm en vais* » a la place de « *j'y vais* » d'Imoen est reste dans toutes les memoires), Baldur's Gate I est un cas d ecole, l'exemple a ne pas suivre !

CIVILIZATION II Microproce



Encore un grand jeu, encore un payage de fiole (pour rester poli) Avec une traduction qui fleurait bon le logiciel automatique, incapable de choisir entre les nombreux synonymes dont regorge la langue française. Entre les « *Français sages qui conseillent à vous* » et « *Accueillir la traité voulez ?* », on avait un rien l'impression de vivre dans un pays arriéré dont se moquaient completement les éditeurs americains très déplaisant

COUNTER-STRIKE Sierra



Ceux qui ont découvert Counter Strike dans sa version 1 0 editée par Sierra ont eu une mauvaise surprise en allumant leurs enceintes Les messages radio, tellement impeccables dans la version americaine ont eté traduits et c est une catastrophe. Le « *Fire in the hole* » (indiquant l'envoi d'une grenade), est devenu « *Ça va peter* », sans parler de phrases denuées de sens comme « *Vous prenez le point* ».



comprendre de quoi il parle pour trouver le ton juste ! C'est en grande partie notre rôle, à Bruno et à moi, de lui dire "là, dans le jeu, il se passe ci ou ça, tu parles d'un allié qui vient de te trahir, de troupes impériales qui viennent de tuer des innocents..." afin qu'il trouve la bonne intonnation. Mon rôle est surtout très important quand, comme ça arrive aussi dans les dessins animés, un même comédien doit incarner plusieurs personnages. On doit alors arriver tous les deux à ce qu'ils soient très différents mais aussi immédiatement identifiables. »

Selon Bruno, c'est là que réside le problème, quand un comédien se contente de réciter les textes du jeu qu'il doit doubler : « *Il n'y a pas beaucoup de hardcore gamers parmi les comédiens français, ni au sein des sociétés de doublage. Trop souvent, ils ne savent pas du tout de quoi il s'agit, de quoi parle l'histoire, ils ignorent même la qualité de ce qu'ils doublent. Donc, souvent, ils se contentent du service minimum. Quand on leur dit "jeu vidéo", certains pensent à Pong et Space Invaders, et ils y voient juste un moyen de prolonger leurs ASSEDIC.* » Même si, selon Nathalie (qui, en tant que directrice artistique, s'est occupée du casting, casting ensuite validé par LucasArts), cette attitude est de plus en plus rare parmi les vrais professionnels : « *Il y a encore deux ou trois ans, c'était assez difficile de convaincre des "grandes voix" comme Michel de venir doubler un jeu, on devait donc se contenter du tout-venant ou de débutants. Les choses ont beaucoup changé, en premier lieu parce que les éditeurs se sont décidés à y mettre les moyens financiers.* » Qu'en pense le premier concerné, Michel Élias ? Comment classe-t-il ce travail, entre doublage de film, de série télé et voix off de pub ? « *Juste après un doublage de film, et encore, parfois, le texte est meilleur* (rires). *J'ai tout de suite compris que pour moi, en tant que comédien, c'était vraiment très gratifiant, parce qu'on a un personnage à défendre, on se glisse dans une peau, et en général, on s'amuse beaucoup. Un comédien doit jouer, alors jouer dans un jeu, c'est double plaisir !* »



BOSS NASS - MICHEL ÉLIAS « *Lorsque je joue Boss Nass, je deviens physiquement Boss Nass.* ». Ça fait peur, non ?

Et financièrement, on s'y retrouve ? À cette question, Bruno prend un air gêné, ce qui amuse beaucoup Michel et Nathalie qui

PC CD ROM

INFOGRAMES

VOUS REPRENDREZ BIEN UNE PLEINE CUILLÈRE DE BÉNÉFICES ?

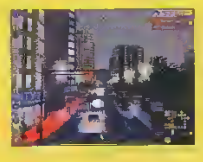


Un marchand de glaces est-il le commerce le plus profitable à côté de l'Université ? Ou bien est-ce un cinéma ? Dans Monopoly Tycoon, tous les moyens sont bons pour faire fortune.. et ruiner vos adversaires ! Soyez à l'écoute de vos consommateurs, fixez vos prix, marges, construisez les commerces les plus profitables et faîtes flamber le marché de l'immobiler !

Monopoly Tycoon toute l'essence du Monopoly, avec un zeste de gestion, pour un jeu passionnant seul ou en réseau !









MONOPOLY TYCOON

RUINEZ-LES AVANT QU'ILS NE VOUS RUINENT !

www.monopolytycoon.com

© 2001 Infogrames Interactive Inc All Rights Reserved Infogrames and the Infogrames logo are the trademarks of Infogrames Entertainment S A MONOPOLY is a trademark of Hasbro Inc © 2001 Hasbro International Inc All rights reserved Licensing by Hasbro Consumer Products Published by Infogrames Developed by Deep Red Windows® is a registered trademark of Microsoft Corporation ® denotes Reg US Patent & TM office

Michel Elias

Tranches de Casting



■ TRANCHES
Michel Elias transporte son CV sous forme de CD.

travaillent, eux, en free-lance : une fois de plus, dans ce secteur, l'argent est tabou. Et Bruno de nous donner la même justification que ses collègues, dans d'autres dossiers : « *Le problème, c'est toujours le caractère ultra-concurrentiel du monde des jeux vidéo. Si nous donnons cette information aux lecteurs de* Gen4, *nous la donnons en même temps à nos concurrents, et ça, on ne le veut pas.* »
Un autre comédien, *off the record*, nous donnera quand même une approximation qui vaut ce qu'elle vaut : « *Pour moi, on est correctement payé quand le cachet des comédiens est proportionnel au budget de la production, que ce soit à la télé, à la radio, au cinéma... Avec Ubi Soft, c'est largement le cas.* »

Bruno finira aussi par apporter quelques précisions – toujours sans chiffres : « *Une localisation est quelque chose d'assez coûteux, voire de très cher pour certains jeux comme les jeux d'aventure, qui ne sont pourtant plus tellement rentables aujourd'hui. Disons plusieurs dizaines de milliers de francs, mais cela peut changer énormément. Battlegrounds se situe dans un moyenne supérieure, d'autres jeux de stratégie ont à peine quelques lignes à traduire. Pour Escape from Monkey Island, la localisation a pris plus d'un mois, mais, avec Nathalie, on est très fiers du résultat.* »

Et au fait, qui se charge de cette fameuse traduction ? « *Le responsable de la localisation, donc, en l'occurrence, moi,* répond Bruno. *Ce n'est pas toujours évident, car on dispose souvent de très peu de temps, parfois on reçoit le texte au fur et à mesure et, la plupart du temps, on ne dispose pas de la version finale du jeu.* » Mais comment, dans ce cas, éviter les contresens dans la traduction, contresens qui peuvent aller du ridicule, comme dans Baldur's Gate, au catastrophique, dans un jeu d'aventure où le texte est essentiel ? « *Heureusement, les gens avec qui nous travaillons, comme LucasArts, sont très perfectionnistes, nous pouvons donc nous tourner vers eux pour leur poser des questions quand le sens d'une phrase reste obscur. Et si vraiment je n'y arrive pas, j'essaie de rester le plus "neutre" possible dans ma traduction, pour éviter que le joueur soit totalement perdu. Je préfère perdre un peu du sel de la phrase originale que de perdre le joueur. De toute façon, une fois que le produit fini est là, on aura l'avis des testeurs sur le texte. S'ils ne comprennent pas ou, au contraire, s'ils découvrent que je me suis planté, on essaie de corriger le tir, en refaisant une séance d'enregistrement s'il le faut.* »

La hantise du responsable de la localisation : le contresens qui risque d'égarer les joueurs.

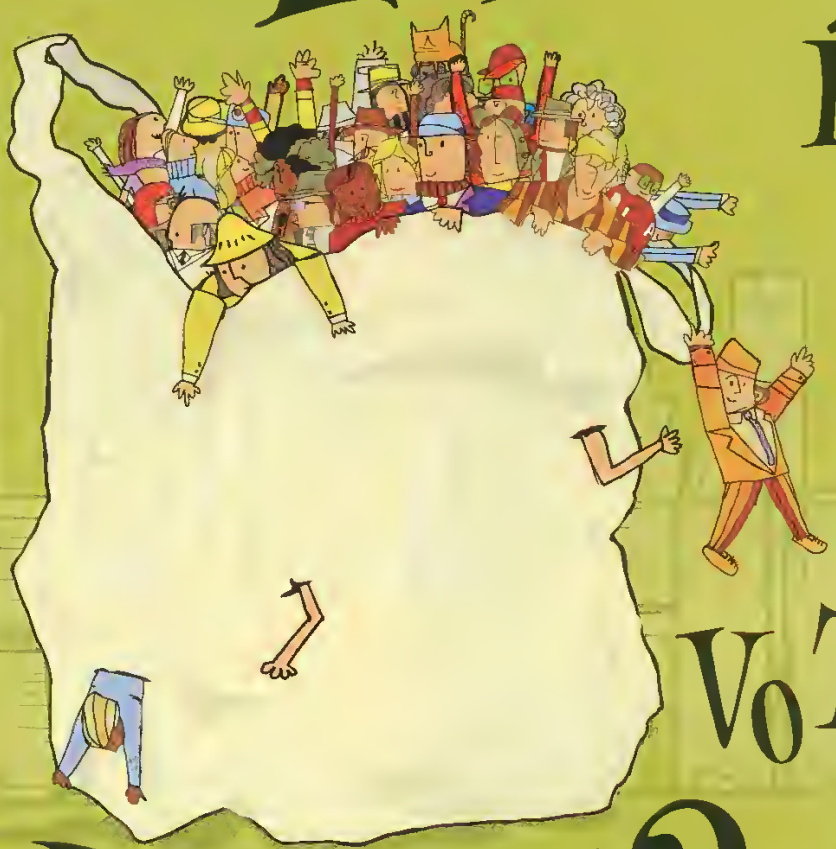
Tout cela n'occasionne-t-il pas des frais terribles pour l'éditeur ? Interrogé sur la future localisation de son Battle Realms, Ed del Castillo, le créateur du jeu, répond : « *C'est très important et c'est indispensable pour que les gens continuent à jouer en vieillissant. Maintenant, l'âge moyen d'un joueur, c'est quasiment la trentaine : on ne peut pas continuer à leur servir la voix de Donald Duck.* » ■

- Rémy Goavec

PC CD ROM

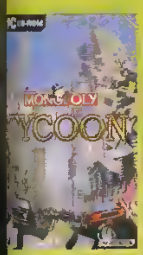
INFOGRAMES

SERONT-ILS EMBALLÉS PAR VOTRE SUPERETTE ?



Un supermarché est-il le commerce le plus profitable à côté de l'Université ? Ou bien est-ce un cinéma ? Dans Monopoly Tycoon, tous les moyens sont bons pour faire fortune..et ruiner vos adversaires ! Soyez à l'écoute de vos consommateurs, fixez vos prix, marges, construisez les commerces les plus profitables et faîtes flamber le marché de l'immobilier !

Monopoly Tycoon toute l'essence du Monopoly, avec un zeste de gestion, pour un jeu passionnant seul ou en réseau !









MONOPOLY TYCOON

RUINEZ-LES AVANT QU'ILS NE VOUS RUINENT !

www.monopolytycoon.com

© 2001 Infogrames Interactive Inc All Rights Reserved Infogrames and the Infogrames logo are the trademarks of Infogrames Entertainment S.A. MONOPOLY is a trademark of Hasbro Inc © 2001 Hasbro International Inc All rights reserved Licensing by Hasbro Consumer Products Published by Infogrames Developed by Deep Red Windows® is a registered trademark of Microsoft Corporation ® denotes Reg US Patent & TM office



■ POUR QUI TROU BOU
Activision, partenaire du QuakeCon, avait son propre stand. Il faut dire qu'il éditent les jeux d'Id Software.

La merveilleuse Id

QuakeCon 2001 | Id Software, John Carmack en tête, parle de Doom 3 et Quake 4.



■ EN ATTENDANT MIEUX... Il faudra se contenter de ce joli artwork de Quake 4, prochain jeu Raven.

Du 9 au 12 août s'est tenu, à Dallas, la deuxième édition du QuakeCon où l'on pouvait, en plus de participer à une compétition Multijoueur, découvrir les derniers gros projets utilisant la licence du moteur de Quake III et les futures technologies d'ID Software.

Pour tous les quakers en herbe ou vétérans, il est un événement dans l'année à ne pas manquer : le QuakeCon. C'est en effet l'occasion de rencontrer la petite équipe d'ID Software (17 personnes seulement) mais aussi d'approcher d'une légende vivante : John Carmack. Tout a donc commencé par une présentation de Return to Castle Wolfenstein, dans une ambiance huis clos où l'on nous a bien fait comprendre : pas de photo, pas de vidéo, pas bouger ! Enfin, j'exagère un peu puisque nous avons tout de même eu le privilège d'être les premiers au monde à véritablement jouer à Return to Castle Wolfenstein et cela pendant deux bonnes heures. Nous n'avons malheureusement pas pu en profiter pleinement puisque l'équipe de développement nous a signifié que cette séance servirait pour les previews et qu'il ne fallait pas compter recevoir une version jouable avant la finale. Nous avons donc pris des notes pendant deux heures (eh oui, nous ne faisons pas que jouer, nous travaillons aussi !), notes dont nous vous ferons profiter très prochainement.

Puis nous avons été emmenés dans la grande salle, où se déroulait la compétition, et dans laquelle on pouvait tester la version Multi de Return to Castle Wolfenstein qui, à ce propos, a été développé en externe par l'équipe de Nerve Software. Une partie « capturer et tenir » se déroulait entre une dizaine de joueurs qui s'amusaient manifestement. Nous nous sommes donc rués sur les PC et après l'avoir testé nous-mêmes, il est clair que le Multi sera l'un des points forts du jeu avec un gameplay, des armes (le lance-flammes est très impressionnant), une interface et une architecture de niveaux de qualité. Bref, la démonstration nous a tenus occupés jusqu'à l'annonce du début de la conférence où l'on savait



RETOUR AUX SOURCES Pour les nostalgiques, Doom, premier du nom, était jouable sur la Game Boy Advance, sur le stand de présentation d'Activision.

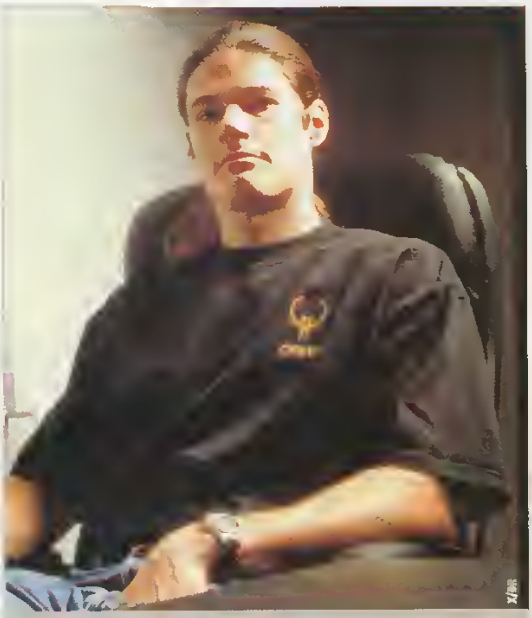
que quelques surprises nous attendaient. C'était en effet le cas lorsqu'au détour d'un trailer de l'historique de Quake, les premières images de Quake 4 (développé par Raven et non plus par Id Software) balayèrent celles de Quake III. La foule se mit à crier et à applaudir en rythmant la course effrénée du personnage sautant de tremplin en tremplin pour finir par une scène à la *Matrix*, où les deux adversaires se jettent l'un vers l'autre, le temps se fige, et le bruit bien particulier du railgun se fait entendre, immédiatement suivi par un retour à la vitesse normale... Impressionnant. Après ça, c'était au tour de Doom 3 de faire son show. La scène choisie pour la démonstration prenait place dans des toilettes délabrées, un peu comme celles que l'on trouve dans les gares. À deux détails près : un cadavre gisant sur le sol et un monstre quadrupède se léchant les babines. Nous avons donc pu admirer les effets de lumière émis par le néon de la pièce, la qualité des textures dermiques ainsi que les animations et la collision d'objets (lorsque la créature palpe le corps pour savoir s'il est encore en vie et finit par lui manger les entrailles). La qualité est digne d'un film d'animation.

Une nouvelle idée

Bref, c'est à cela que s'est résumé le côté visuel de la conférence, le reste n'étant qu'une suite de discours. Deux choses à en tirer, toutefois : la première est l'annonce faite par Todd Hollenshead, chef exécutif d'Id Software, du développement en partenariat avec Nerve Software d'une toute nouvelle licence censée bouleverser le jeu Multi tel que nous



DES PC À PERTE DE VUE En plus du tournoi officiel, une salle annexe réunissait 512 PC pour une compétition parallèle pour laquelle on pouvait remporter de jolis lots.



Todd Hollenshead

Todd Hollenshead est le chef exécutif d'Id Software. Il s'occupe principalement du business de la société comme tout ce qui touche à la licence du moteur de Quake III Arena, ce qui lui donne beaucoup, mais alors beaucoup de boulot.

Pourquoi avoir choisi Raven pour le développement de Quake 4 ?
Ils ont toujours fait un travail impressionnant, depuis leur premier jeu utilisant notre technologie, Shadowcast, jusqu'au panel des jeux qu'ils présentent ici, à savoir Soldier of Fortune 2 et Jedi Knight 2. De plus, John Carmack a des liens très forts avec les programmeurs de Raven et nous avons un très grand respect pour leurs talents de designers et leur façon de mettre en valeur les moteurs créés par John. Il y a donc beaucoup de confiance, d'expérience et d'histoire entre les deux sociétés mais ce qu'on voulait avant tout, c'était confier le projet à des passionnés de Quake et de son univers. Raven correspondait à tous les critères, la décision était donc facile.

Quake 4 est-il une suite logique de Quake III ?
En fait, quand nous avons fini Quake III, aucun plan n'était établi quant au développement de Quake 4. Nous nous sommes réunis en juillet de l'année dernière et nous sommes mis d'accord sur le développement de Doom 3. Quant à savoir si nous allions travailler sur Quake, nous n'avions encore rien décidé. Mais finalement, la tournure qu'ont pris les choses paraît assez évidente compte tenu du succès de la licence Quake. Alors quand Raven est venu nous voir en nous demandant s'ils pouvaient travailler sur le prochain jeu Quake en utilisant la technologie Doom 3, ça nous a paru intéressant et nous avons accepté.

Quand avez-vous commencé à développer le moteur de Doom 3 ?
John a commencé à travailler dessus l'année dernière, ça fait donc un moment que l'équipe s'attelle à cette nouvelle technologie. C'est juste après la sortie de Quake III Arena que l'on s'est concentré sur la recherche et le développement du nouveau moteur.



K/DR

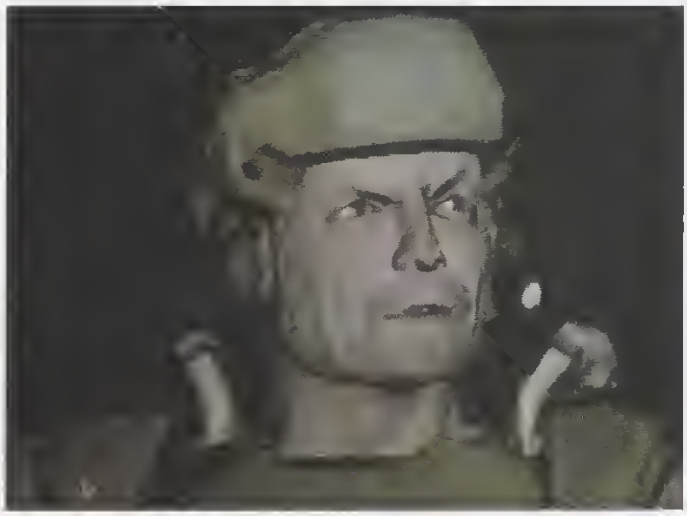
John Carmack

John Carmack fait partie des piliers de l'univers des jeux vidéo qui ont travaillé principalement à l'émancipation de la 3D pour le PC. Il est bien sûr le créateur des moteurs de la série Doom et Quake. Une espèce de génie, en somme.

Quelles sont les caractéristiques de votre nouveau moteur ?
Le changement majeur est le système de lumières et d'ombres. Désormais, elles se comportent à peu de chose près de façon normale. Vous n'avez pas idée parfois à quel point les programmeurs peuvent tricher avec les éclairages. Posons par exemple un homme et une lampe, on s'attend à ce que l'ombre de l'homme s'étire sur les différentes surfaces sur laquelle elle est projetée, mais dans les jeux, ce n'est pas comme ça que se pass. Pour Quake III, par exemple, la lumière était créée de quatre façons différentes. Le résultat était satisfaisant mais ce n'est rien en comparaison de Doom 3 où, cette fois, tout se passe comme on peut s'y attendre. J'ai toujours été contre le fait de construire un système différent pour chaque nouvelle scène mais je cherchais plutôt à créer un monde meilleur dans lequel les choses arriveraient d'elles-mêmes.

Que pensez-vous de la voie « réaliste » que prennent certains jeux comme Red Faction où l'on peut presque tout détruire ?
Je pense que ce type de jeu à environnement destructible avait sa place il y a de cela deux ans. Au fur et à mesure qu'on se rapproche de la qualité photoréaliste, on perd la possibilité de faire ce que l'on veut du monde que l'on crée. Le niveau de qualité graphique auquel on arrive conduit donc à prendre des décisions importantes au niveau du gameplay en terme de réalisme. Je pense donc qu'à présent c'est plutôt une mauvaise idée d'explorer cette voie « réaliste » mais cela dépend entièrement du choix des programmeurs.

Quelle sera la configuration requise pour Doom 3 ?
Le minimum requis est une GeForce 1 ou une Radeon mais le jeu ne sera pas très fluide et vous devrez désactiver certaines options et jouer en basse résolution. Nous avons conçu Doom 3 pour qu'il tourne avec une GeForce 3 ou la nouvelle génération de cartes ATI mais de toute façon, au moment de la sortie du jeu, il devrait y avoir des cartes encore plus performantes, capables de tourner en haute résolution.



■ **LA GUEULE DE L'EMPLOI** Le visage du marine de Doom 3 est doté de nombreuses animations faciales le rendant très expressif.

le connaissons actuellement. N'en demandez pas plus, rien d'autre n'a transpiré. La seconde est l'intervention de John Carmack. Ah ! Il l'a fait son speech... Oh oui, il nous a parlé de sa vision concernant l'évolution du jeu vidéo dans les cinq prochaines années pendant 45 bonnes minutes, sans pause, et avec juste quelques temps de respiration.

Le cœur de son discours abordait des thèmes liés au hardware tels que la puissance des cartes graphiques, les antialiasing, Z buffers et compagnie, ce à quoi les programmeurs présents dans la salle acquiesçaient, le commun des mortels, lui, s'efforçant de comprendre ce dont il parlait. Enfin, il n'a pas laissé les novices en reste puisqu'il a aussi fait état de l'avenir tel qu'il le voyait dans cinq ans, à savoir une qualité visuelle pour les jeux de plus en plus proche de la réalité, ce qui devrait, selon lui, resserrer les liens entre le cinéma et les jeux vidéo. Carmack est un peu l'archange des infographistes 3D en ce sens qu'il s'efforce de donner les moyens aux artistes graphiques, de donner forme à leurs rêves les plus fous, de façon à créer un environnement interactif ressemblant plus à une scène cinématique qu'à ce que l'on voit de nos jours.

Voilà à peu près à quoi ressemblait le QuakeCon de cette année. Malheureusement pour ceux qui n'y étaient pas, vous ne verrez aucune image de Quake 4, le bébé restant très protégé. Mais gardez espoir, il a l'air de valoir son pesant d'or. ■

- Loïc Claveau



■ **À DEUX C'EST MIEUX** Mais à dix c'est encore plus amusant. Surtout lorsqu'on a la chance de pouvoir tester en avant-première le mode Réseau de Return to Castle Wolfenstein.

PACK STRATÉGIE COLLECTOR

ÉDITION LIMITÉE

Deux jeux, un pack un prix



+



"Graphiquement, THE OUTFORCE en met plein les yeux"

Jeux Vidéo

TF1 multimedia

www.tf1video.fr

"Des graphismes, efficaces au service d'un gameplay très riche"

PC JEUX

SORTIE NATIONALE LE 7 NOVEMBRE 2001

infinite loop

La rédac en folie

Carnet 2 bord

Rémy impliqué dans un jeu de rôle grandeur nature, des pigistes gaffeurs : ça ne va pas mieux à la rédaction !



2 septembre

Cherchant à se faire embaucher comme pigistes permanents, Arnaud et Noël rivalisent d'attentions envers la rédaction. Pourtant Arnaud, notre « monsieur blagues » prend un mauvais départ en mettant trois jours pour faire quatre captures. Noël, quant à lui, se révèle incapable de rendre une preview pour une sombre histoire de jeu refusant de s'exécuter chez lui. D'un commun accord, Thomas est recontacté.

3 septembre

Depuis que Rémy s'est inscrit à Majestic, un jeu de rôle semi-réel sur Internet, il croit voir des hommes en noir cachés dans sa boîte aux lettres et suspecte Seb, Luc et Fred d'avoir dissimulé des micros dans ses chaussures. De plus, selon lui, Sophie serait la Colonelle, la papesse d'une organisation occulte cherchant à affamer le monde grâce à son nouveau régime ultra-secret.

4 septembre

Alors que la date de bouclage se rapproche dangereusement, la rédaction est stupéfaite de voir que Seb ne passe même pas en mode panique (avec option rhume et calembours). Son secret : la relaxation tantrique en équilibre sur un moniteur, enseignée par Gary, notre pigiste zen que rien ne semble inquiéter.

5 septembre

Rémy est obligé d'assister à une démonstration de Commandos 2, lui qui n'a jamais joué au premier. Incapable de faire vivre ses hommes plus de douze secondes dans le tutorial, il est bien obligé d'admettre qu'à défaut d'être à sa portée, le jeu est beau. En ce qui le concerne, il estime la durée de vie à plusieurs siècles.

6 septembre

Thomas vient déjeuner avec la rédaction et donne de ses nouvelles : il vient de terminer l'écriture de son scénario. Ce serait l'histoire d'un pigiste permanent un peu magicien travaillant dans un magazine de jeux vidéo, qui aurait l'étrange pouvoir de transformer les Pentium en Athlon et les Radeon en GeForce.

9 septembre

Selon Rémy, on trouverait des Ak-47 à Montreuil pour moins de 1000 francs. Bizarrement le lendemain, Fred part plus tôt que d'habitude avec une grosse mallette sous le bras.

14 septembre

Après le bouclage, les vacances sont encore de mise pour certains : Fred part en Grèce avec son origamiste, et Rémy, toujours paré pour l'aventure et l'exotisme, dans le 20e arrondissement, pour un stage de survie dans son nouvel appartement, toujours cerné par les hommes en noir de Majestic.

17 septembre

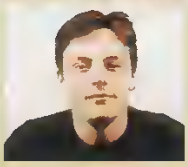
Frappé une fois de plus par la folie des grandeurs, Luc rachète un écran de cinéma à l'UGC Ciné-Cité et l'installe dans son appartement. Criblé de dettes, il tente de revendre son ancienne télé à toute la rédaction, n'hésitant pas à recourir au chantage ou à la menace. Harcelée, Sophie monte un commando de vaches molles pour la défendre.

Olivier Canou
Rédacteur en chef



Jeux favoris :
Everquest
et Counter-Strike

Sébastien Tasserie
Rédacteur en chef adjoint



Jeux favoris :
Train Simulator
et Red Faction

Luc-Santiago Rodriguez
Chef de rubrique tests



Jeux favoris :
Star Monkey
et Red Faction

Rémy Goavec
Rédacteur



Jeux favoris :
Anarchy Online
et Majestic

Frédéric Dufresne
Rédacteur



Jeux favoris :
Star Monkey
et Operation Flashpoint

Gary Laporte
Pigiste



Jeux favoris :
Operation Flashpoint
et Arcanum

ON VOUS AVAIT PRÉVENUS

Le mois de vacances n'a pas vraiment participé à une avalanche de sorties et nous avons eu peu de versions finales à nous mettre sous la dent.

Myst III
Une edition splendide pour un jeu qui, en version test, ne comportait pas de bugs. Boîte magnifique pour jeu à la hauteur

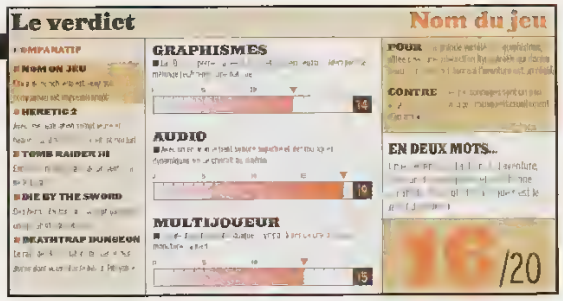




Max Payne
Nous avons profité du jeu en version française, après avoir testé une VO. Même si le doublage est tout à fait honnête et que les comédiens s'en sont plutôt bien sortis, notre cœur penche encore vers la version originale ! Au niveau bugs, il est impossible de terminer le mode New York Minute : il n'y a pas assez de temps ! Sinon, en dehors de problèmes inhérents aux prises de décision des développeurs, comme les balles qui ne traversent pas les surfaces, Max Payne ne souffre d'aucun problème, s'accoutumant de la majeur partie des cartes graphiques sans rechigner et même des Radeon !

Diablo II : Lord of Destruction
A noter : la version française a été bien traduite et on trouve des noms d'armes pas trop ridicules, enfin moins que celles de Diablo II. L'add-on sinon ne souffre d'aucun bug et ce n'est pas faute d'y avoir joué !

LE VERDICT



Le Comparatif (première colonne) classe les jeux analogues par ordre de prétérence. Idéal pour savoir ce que vaut le produit par rapport à la concurrence. Graphismes, Audio et Multijoueur (deuxième colonne) sont notés sur six, exactement comme la note finale. 1 étoile : passable. 2 étoiles : insuffisant. 3 étoiles : moyen. 4 étoiles : bon. 5 étoiles : très bon. 6 étoiles : excellent. Les Pour et les Contre détaillent les points essentiels qui nous ont plu ou déplu.

SPÉCIFICATIONS



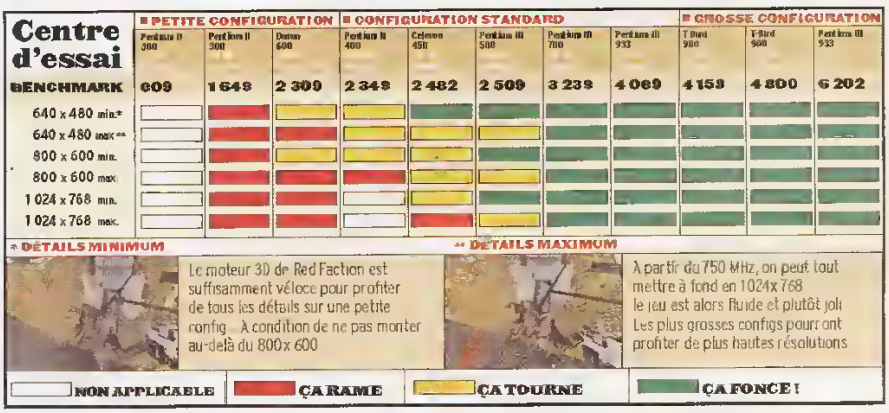
Processeur et mémoire déterminent le type de machine demandé et recommandé pour profiter du jeu. Les Possibilités graphiques indiquent les librairies 2D (accélération logicielle) et 3D (les autres) gérées par le produit. Les Possibilités Multijoueur signalent le nombre de joueurs supportées selon les connections ainsi que la vitesse minimum de transfert requise.

CENTRE D'ESSAI

■ En un clin d'œil
Pour tout savoir sur les éventuels problèmes d'installation ou de prise en main (place sur le disque dur, configurations détectées, difficulté, etc), consultez ce pavé.

■ Performances graphiques
Réservé aux gros tests, ce pavé détaille 192 configurations graphiques différentes. Il serait étonnant que vous n'y trouviez pas la vôtre. Pour la lire, choisissez votre carte graphique à gauche, votre type de processeur et votre Ram en haut. Reportez-vous au résultat. Notons que la partie « logiciel » (tout en bas) concerne les jeux en 2D.

■ Motivation
Cette courbe reflète le plaisir éprouvé par le testeur tout au long des heures de jeu (de deux à vingt heures). Un petit commentaire accompagne les moments forts. Ce tableau peut se doubler d'un second tracé correspondant au mode multijoueur s'il est géré par le jeu.



Loïc Claveau — Pigiste permanent



Jeux favoris :
Dark Age of Camelot
et Red Faction

Noël Chanat — Pigiste



Jeux favoris :
Max Payne
et Baldur's Gate II

Bertrand Pomart — Pigiste



Jeux favoris :
Edge of Chaos
et Max Payne

David Le Roux — Pigiste



Jeux favoris :
Max Payne
et Tribes 2

Arnaud Cueff — Pigiste



Jeux favoris :
Spider-Man
et Edge of Chaos

Le Teignard — Tueur de lecteurs



Jeux favorie :
Atlantis III
et Star Monkey

Mars attacks



Pour info ■ EDITEUR THQ ■ DEVELOPPEUR Volition ■ GENRE quake-like ■ JOUEURS 1 à 32 ■ PUBLIC déconseillé aux moins de 16 ans ■ PRIX 350 F (53 €) env.

Red Faction | Action et science-fiction pour martien intrépide.

Tout en chiffres
- 20 niveaux
- 15 armes
- 5 véhicules

Version testée
- Version américaine
- Rares bugs graphiques
- Problèmes d'IA

Adresse Internet
www.redfaction.com

AVEC SON MOTEUR UNIQUE AU MONDE, ses véhicules utilisables et son scénario anticapitaliste plein de rebondissements, Red Faction était attendu au tournant. Ce shoot 3D que la presse a présenté comme un tueur de Half-Life est-il à la hauteur de ses ambitions ? Attention, le moment de vérité est proche. Rouge, c'est aussi la couleur du sang...



■ HL FACTION Certaines missions réclament de la prudence, du doigté et beaucoup de silence !

Ah ce petit Red Faction, il était attendu de pied ferme à la rédaction ! Après l'ouragan Max Payne, tout le monde regardait d'un œil curieux ce quake-like martien qui avait la prétention d'innover. Il faut dire qu'à force d'incarner des flics désabusés, des Marines invincibles voire ces tricheurs de Jedi avec leur Force, la perspective d'incarner un simple mineur était pour le moins rafraîchissante. Ce brave Parker a tout du bon ouvrier bien crédule qui croit dur comme fer que l'Ultor, une méga corporation qui recrute des mineurs pour les colonies martiennes, veut faire son bonheur en l'encourageant à signer ce contrat à vie. Faut-il être bête aussi pour ne pas avoir vu *Total Recall* malgré toutes les retransmissions télés ! Comme Schwarzie, Parker déchante vite une fois arrivé sur place. Les ouvriers travaillent aussi dur que les piqistes de *Gen4* (c'est dire !) et l'Ultor est aussi compatissante qu'un Teignard au réveil. Le pire, c'est qu'une peste étrange se répand parmi les mineurs et que malgré l'absence d'accidents de forages, les ouvriers disparaissent par paquets de vingt tous les mois...

En rut baby !

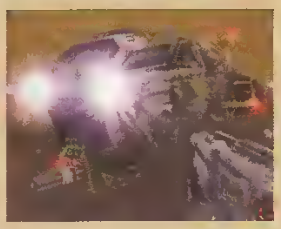
Red Faction propose cinq véhicules : le transporteur, la foreuse, le sous-marin, l'hélicoptère et la Jeep. Tous ont leurs avantages et leurs faiblesses. Voici en détail les trois meilleurs, ceux qui permettront d'avancer dans le jeu.

La Jeep



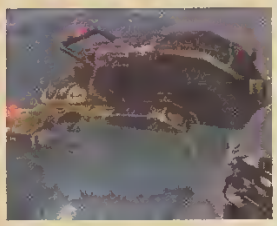
Deux postes sont disponibles dans la Jeep : le conducteur peut écraser les fantassins sous ses roues pendant que le mitrailleur les achève ou débusque les ennemis en hauteur. Attention quand même à ne pas tomber au fond d'un ravin et à esquiver les soldats équipés de lance-roquettes !

Supercopter



Bon d'accord cet hélicoptère n'a pas de pales. Mais il décolle verticalement et possède un lance roquettes en plus de sa mitrailleuse lourde. De quoi faire le ménage malgré la présence des hélicoptères de la Ultor. En fait, il ne manque plus qu'Ernest Borgnine pour s'y croire vraiment !

Le sous-marin



Le véhicule le plus agréable à manier ! La résistance de l'eau est superbement rendue et les stalactites permettent de détruire les autres sous-marins au cas où les roquettes ne suffiraient pas. Les implosions sous l'eau sont superbes, au point qu'on est toujours tenté de s'approcher pour les admirer !

Mauvaises expériences

L'Ultor accuse la Red Faction, un ramassis de rebelles menés par une femme, Eos. Mais c'est manifestement pour couvrir les



■ HALF-LIFE-LIKE **Les disputes entre mineurs et soldats sont très fréquentes !**

UNE SEULE LIMITE...
VOTRE IMAGINATION



3D GAMES CREATOR

CREEZ VOS PROPRES JEUX VIDEO !

FOCUS

sur CD-ROM PC

DECOUVREZ 3D GAMES CREATOR SUR
WWW.GAMES-CREATOR.COM

GOA.COM



SUIVEZ LA FLÈCHE Il faut toujours se méfier des positions élevées : les ennemis prennent un malin plaisir à se retrancher en hauteur !

Geo Mod : ça se dispute

LA grosse innovation de Red Faction renouvelle le gameplay en profondeur, mais accuse quand même pas mal de défauts. Voici les trois limites les plus frustrantes de ce moteur autrement très réussi.



PAS GASSABLE

Certaines portions du decor, comme le centre de ces piliers, ne peuvent pas être détruites. Le but est d'empêcher le joueur d'atteindre les limites du niveau de détruire un élement important comme un interrupteur ou tout bêtement de faire s'effondrer une partie du plafond sur sa tête !



PAS BOUGER

Les ennemis sont incapables de franchir une brèche, mais aussi de sauter ou de se baisser. Résultat : ils restent bêtement de l'autre côté d'un trou a se faire canarder sans broncher. Ne parlons pas de les laisser faire des trous eux mêmes pour pieger le joueur !



PAS UTILE

Pourquoi perdre quatre roquettes pour effondrer une corniche alors qu'une seule suffit à se débarrasser d'un groupe d'ennemis ? Mieux vaut economiser les munitions pour les adversaires coriaces. Avec seulement deux armes capables de faire des trous, autant être radin

expériences de Capek, un savant fou qui a construit une base dans le glacier de Mars et qui mène d'intolérables opérations génétiques sur les mineurs les plus malchanceux...

Avec ce petit scénario prévisible mais bien ficelé, Red Faction arrive à ménager quantité de petits rebondissements bien sympathiques. Rémy vous avait parlé le mois dernier de la navette d'évacuation que Parker ratait de peu (mais que des missiles ne rataient pas, eux) et des sarcasmes d'Hendrix le hacker suite à cette évasion ratée. Des personnages non joueurs commentent toujours l'action grâce aux communications radio et mettent tout de suite le joueur dans l'ambiance. Entre Eos la rebelle, Gryphon le trouillard, Capek le savant fou ou encore Masako, l'assassin de la Ultor dépêchée sur Mars pour tout faire péter, difficile parfois de savoir où donner de la tête. Depuis Half-Life, aucun quake-like n'avait bénéficié d'un tel travail ni d'une telle immersion. La structure du scénario est bien sûr un peu rigide puisqu'il est impossible de prendre des initiatives mais au moins le résultat est efficace, avec des lieux variés, des moments forts et des séquences d'infiltration pour rompre la monotonie. L'influence de Sin pour les manipulations génétiques et les véhicules, de Star Trek Voyager Elite Force pour les combats rangés entre l'Ultor et la Red Faction, surtout à la fin, ou encore de No One Lives Forever pour les passages où il faut cacher des corps et ne pas se faire repérer, rappellent que Red Faction bénéficie d'une bonne culture générale, à défaut d'être révolutionnaire. Sa seule vraie originalité, c'est son moteur qui permet de forer des galeries en bon ouvrier. Quand une porte est fermée, c'est que l'interrupteur se trouve juste à côté ou qu'il est possible de faire un trou dans le mur pour la contourner !

Une dizaine d'heures d'action, ce n'est pas assez. Red Faction est prenant, mais l'expérience est courte !

Un jeu qui fait son trou

Avec son Geo Mod qui permet de redessiner une carte à coups de roquettes ou de charges explosives, Red Faction propose un gameplay



BEAU GOSSE Les personnages non joueurs comme Hendrix ont des textures faciales détaillées qui changent en fonction des événements. Bref, les visages sont mobiles et n'ont pas des expressions trop robotisées.



BEUARH ! Red Faction bascule dans les expériences génétiques ratées. Brrrrrr !

3D GAMES CREATOR



réez vos propres jeux vidéo avec 3D Games Creator !

éer un jeu vidéo devient aujourd'hui une réalité pour tous avec 3D Games reator ! Doté d'un moteur 3D ultra performant et d'une interface simple et intuitive, Games Creator vous permettra de créer tous les styles de jeux du moment port, RPG, Simulation, Stratégie, FPS...). Désormais avec 3D Games Creator, tes vos idées sont réalisables : de la plus simple application aux plus phisti qués des jeux en 3D temps réel.













Quelles sont les particularités de 3D Games Creator ?

3D Games Creator intègre les technologies les plus abouties en terme de création de jeux vidéo. Ainsi, en associant la technologie DirectX ™ à la puissance de votre machine vous serez capable de réaliser des jeux d'une qualité incomparable. 3D Games Creator ne nécessite pas de connaissance préalable en programmation,. Les seules compétences requises pour utiliser 3D Games Creator sont de l'imagination et une forte envie de concevoir ses propres jeux vidéo.

GENRES

PORTS RPG SHOOT EM UP AVENTURE SIMULATION RETRO COURSE RTS PLATEFORME SHOOT EM UP

CARACTÉRISTIQUES

- Double buffering automatique
- Plusieurs modes graphiques en plein écran
- Gestion des animations AVI
- Gestion de la musique MIDI
- Plus de 45 démos
- Plus de 25 tutoriels
- Plus de 600 textures
- Plus de 120 effets sonores
- Environ 900 modèles 3D
- Support des fichiers DirectX et 3D Studio
- Générateur de paysages
- Manipulation totale des objets 3D
- Animations 3D
- Interface simple et intuitive
- Système d'aide intégré

Tous les jeux créés avec 3D Games Creator sont libres de droits
Tous les jeux peuvent être exécutés seuls.

FOCUS

WWW.GAMES-CREATOR.COM

GOA.COM

Centre d'essai

	PETITE CONFIGURATION			CONFIGURATION STANDARD					GROSSE CONFIGURATION		
	Pentium II 300	Pentium II 300	Duron 600	Pentium II 400	Celeron 450	Pentium III 500	Pentium III 700	Pentium III 933	T-Bird 900	T-Bird 900	Pentium III 933
BENCHMARK	809	1 649	2 309	2 349	2 482	2 509	3 239	4 089	4 159	4 809	6 202
640 x 480 min.*											
640 x 480 max.**											
800 x 600 min.											
800 x 600 max.											
1 024 x 768 min.											
1 024 x 768 max.											

* DÉTAILS MINIMUM



Le moteur 3D de Red Faction est suffisamment véloce pour profiter de tous les détails sur une petite config.. À condition de ne pas monter au-delà du 800 x 600.

** DÉTAILS MAXIMUM



À partir du 750 MHz, on peut tout mettre à fond en 1024 x 768 : le jeu est alors fluide et plutôt joli. Les plus grosses configs pourront profiter de plus hautes résolutions.

NON APPLICABLE — ÇA RAME — ÇA TOURNE — ÇA FONCE !

OPINION



LUC-SANTIAGO

Bien loin de s'endormir sur ses lauriers, le quake-like ne cesse de s'enrichir de titres prestigieux (No One Lives Forever, Project IGI, etc). Et ce n'est pas Red Faction qui va sonner le glas de ce renouveau ! Certes, la durée de vie est insuffisante et le Geo Mod fait parfois figure de gadget, mais il permet aussi des situations inédites et une plus grande liberté. Heureusement que l'ambiance et la réalisation sont au rendez-vous... On peut donc se laisser tenter.



SÉVICE SECRET Une femme ligotée et une bombe : que fait l'agent 007 ?



BIEN MÛR Le Geo Mod en pleine action : tirer sur la verrière fait tomber le soldat ! Une nouvelle manière de se débarrasser de ses adversaires de façon originale !

novateur. Ceux qui ont essayé la démo du mois dernier s'en sont rendu compte. Creuser des galeries pour découvrir des passages secrets et des bonus, faire s'effondrer la corniche sur laquelle circule un tank, faire tomber une stalactite sur un groupe d'ennemis, contourner une porte fermée ou faire chuter un soldat qui marchait sur une verrière provoquera un rictus dément sur le visage du quakeur le plus fou tant c'est nouveau et bien fichu ! Jusque-là, toutes ces petites modifications du décor étaient scriptées, même dans Max Payne. Un obélisque ne pouvait tomber sur un balcon et écrabouiller un ennemi qu'à un moment précis décidé par le jeu. Dans Red Faction au contraire, les modifications sont gérées de manière dynamique. Le résultat est bluffant même si le poids n'est pas pris en compte. Une corniche de douze mètres de long qui pend dans le vide ne se détachera pas toute seule même si elle n'est retenue que par un morceau de terre pas plus gros qu'une douille.



CHAIR À CANON Les civils sont de gros tourbes qui appellent les gardes en renfort dès que le joueur a le dos tourné. Butez-les tous !

Geo Trouvetou

Il arrive donc très souvent qu'un gros bloc de béton avec un ennemi dessus reste miraculeusement suspendu en l'air, au grand dam du joueur qui continue à se faire canarder. L'autre problème de ce Geo Mod, c'est qu'après les premiers niveaux dans les mines, il devient brusquement beaucoup



■ ROQUETTE'N'ROLL
Observez le viseur thermique du lance-roquettes.

moins utile. Dans le satellite ou dans la base rebelle, les murs sont indestructibles, les munitions du lance-roquettes sont trop limitées ou les occasions manquent, tout simplement. Après deux ou trois heures de jeu, le Geo Mod fait surtout office de gadget qui ne sert plus que très ponctuellement.

Heureusement, pour renouveler l'intérêt, les phases d'infiltration prennent le relais. Il faut ranger son arme dans son holster, raser les murs en croisant des gardes pour qu'ils ne voient pas le visage de Parker, éviter de gesticuler devant les caméras, tuer discrètement certains vigiles, cacher leurs corps dans des endroits discrets et éviter tout comportement suspect comme batifoler dans une fontaine ! Et pour les plus sanguins, cinq véhicules permettent de se défouler en écrasant les fantassins ou en les mitraillant à satiété, histoire de compenser ces infiltrations frustrantes.

Le temps d'un week-end

Avec toutes ces qualités, Red Faction avait de quoi entrer au panthéon des quake-like les plus réussis. Hélas, le jeu se termine en une dizaine d'heures seulement, et quand je dis une dizaine d'heures, c'est plutôt huit que douze. Évidemment, Volition n'a pas souhaité tricher en obligeant le joueur à parcourir un même niveau en tout sens. Il n'est jamais question de revenir sur ses pas pour traverser à nouveau un secteur déjà visité et contrairement à Half-Life, le rythme est vraiment constant. Ça faisait longtemps que je n'étais pas resté scotché devant mon écran sans pouvoir m'arrêter (OK, depuis Max Payne le mois dernier) mais quand même, malgré le Multijoueur, impossible de ne pas rester sur sa faim une fois le jeu fini. Ce qui arrive bien trop vite, malheureusement. ■

- David Le Roux

OPINION



DAVID

Pas assez long, mon fils ! Red Faction est vraiment excellent, mais il est aussi beaucoup trop court. Difficile pourtant de lui en vouloir vu l'absence de temps morts. L'action est incessante, les séquences d'infiltration succèdent aux séances de pur défoulement à bord des véhicules... Même le Multijoueur est réussi grâce au Geo Mod qui réserve bien des fourberies. Bref, vivement l'add-on !

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM (Soft) : PII-400 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ (Soft+Hard) : PIII-450 MHz & 128 Mo
- RECOMMANDÉ (Soft+Hard) : PIII-500 MHz & 256 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✗
- Direct 3D ✓
- 3dfx ✓
- OpenGL ✗

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✓
- Dolby Surround/Digital ✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUN DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN 32 - INTERNET 32
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✓
- CONNEXION MINIMUM 33,6 kbps

Le verdict — Red Faction

COMPARATIF

PROJECT IOI
Un mélange détonant d'action et d'infiltration malgré un scénario bateau. On attend peut être une suite

NO ONE LIVES FOREVER
Les sixties comme on ne les avait jamais vues ! Rétro mais indispensable. La réalisation graphique n'est cependant pas fenêtre

RED FACTION
Un bon moteur, des véhicules, un vrai scénario. Trop court, mais intense !

STAR TREK VOYAGER : ELITE FORCE
Les licences cumulées de Star Trek et du moteur Quake III en font un hit.

GRAPHISMES
■ Le moteur physique, les éclairages, les effets de fumée sont impressionnants. Seules les textures sont un peu répétitives

0 — 5 — 10 — 15 ▼ 16

AUDIO
■ Les musiques sont de qualité et donnent une bonne ambiance martiale. Les bruitages et les digitalisations sont efficaces

0 — 5 — 10 ▼ 14

MULTIJOUEUR
■ Avec 32 joueurs simultanément, impossible de s'ennuyer ! Le gameplay n'est pas très fin en Multijoueur, mais ça défoule.

0 — 5 — 10 — 15 ▼ 16

POUR : La destruction des décors, les véhicules, le scénario distinguent Red Faction des autres jeux du genre. Aucun temps mort

CONTRE : Le jeu est trop court, très linéaire et devient répétitif. La destruction du décor est souvent inutile et l'on finit par ne plus s'en servir

EN DEUX MOTS...
Red Faction a beau être trop court, il est intense et on veut bien lui pardonner. Les grincheux pourront cependant toujours se rabattre sur le Multijoueur

15/20



■ FLYING CYPRIEN Les rencontres sanglantes que fait Cyprien donnent lieu à des cinématiques pleines d'humour.

Rêve party

Evil Twin : Cyprien's Chronicles | Partez à l'aventure dans un monde onirique.

Pour info ■ EDITEUR Ubi Soft ■ DEVELOPPEUR In Utero ■ GENRE Action-aventure ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC 8 ans et plus ■ PRIX 300 F (45 €) env.

Tout en chiffres

- 30 mn de cinématiques
- 76 niveaux
- 5 univers

Version testée

- Version test
- Bugs d'affichages problèmes de son plantages

Adresse Internet

http://eviltwin.ubisoft.fr/pages/home00.html

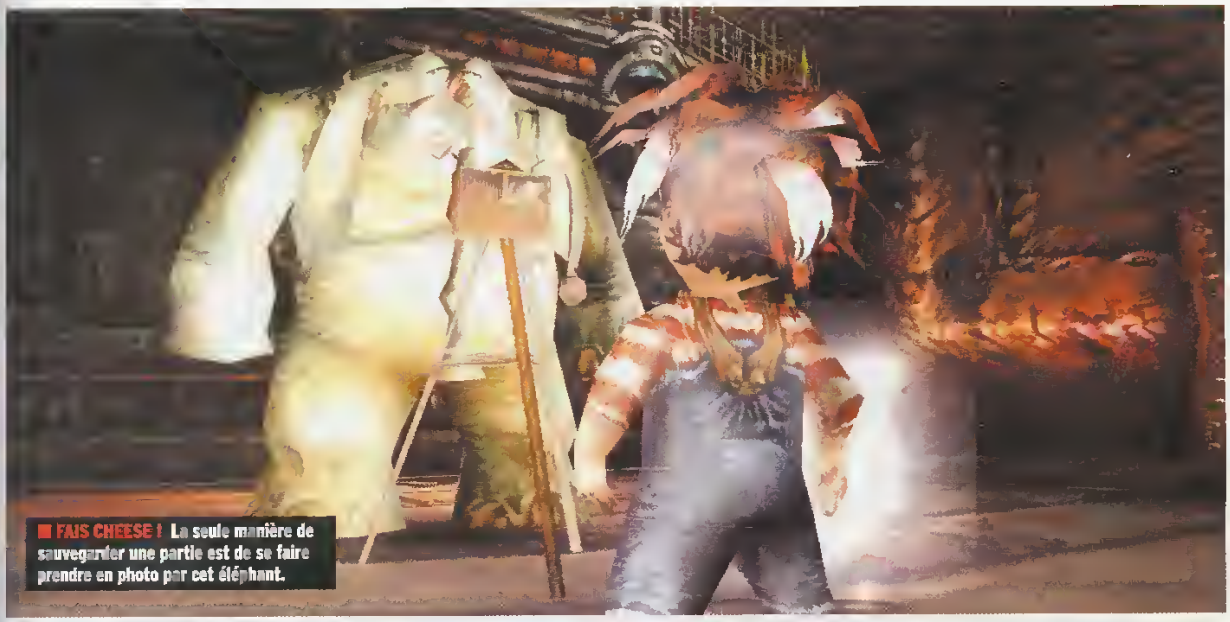
Depuis Alice, les jeux de plates-formes se portent... mal ! Sinistrose et glauquitude sont désormais de rigueur ! Evil Twin propose donc une plongée dans un univers cauchemardesque dans lequel il faudra trouver son chemin. Dormez, je le veux !

Je suis colère, je suis frustration, je suis pas content du tout ! Je m'explique (attention, je commence par les griefs, ensuite, si je suis calmé, je parlerais des atouts du jeu !). Après avoir joué à American Mc Gee's Alice et adoré son univers délirant, je surveillais attentivement la sortie d'Evil Twin. De mon œil torve et néanmoins alerte (oui, c'est possible), j'attendais des nouvelles de ce jeu de plates-formes dans lequel un garçonnet se prend pour Alice et part à l'aventure dans le monde de ses rêves. Lorsqu'on m'a demandé de le tester, je me suis dit

L'univers est aussi délirant et beau que celui d'Alice : gage de qualité ?



■ PROBLÈMES DE TAILLE Tout au long du jeu Cyprien traverse le monde de ses rêves et de ses fantasmes.



■ **FAIS CHEESE !** La seule manière de sauvegarder une partie est de se faire prendre en photo par cet éléphant.

(mot pour mot) « chouette, youpi, youpi, je vais bien m'amuser ! ».

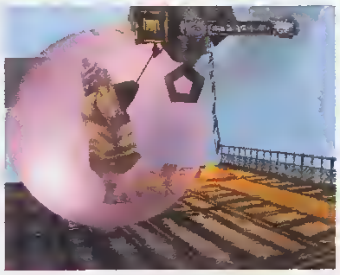
Je rentrais donc chez moi, verrouillais tous les sas et branchais mon cerveau sur contrôle manuel. J'installais le jeu (900 Mo minimum) et branchais mon plus beau pad (puisque la version de test ne se joue qu'au pad), et là mes ennuis commencèrent : bugs sonores, bugs d'affichage (double grr)... bon, d'accord ce n'est qu'une version test, me dis-je, philosophe, restons zen, même si ce n'est pas la plus aboutie que nous ayons vue ! En fait, je suis resté philosophe un quart d'heure environ, ensuite j'ai craqué sur la gestion de la caméra.



■ **TRAPPED IN HIS BRAIN** Chaque univers présente son esthétique propre.

Les vils fouinent

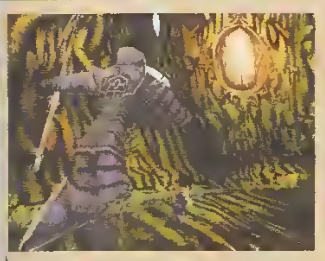
Comme de bien entendu dans un jeu fortement basé sur l'univers console (Evil Twin sort simultanément sur PlayStation 2, Dreamcast et PC), on ne peut pas gérer efficacement la caméra tout seul. On est obligé d'arrêter l'action pour la recentrer, ce qui freine le rythme du jeu, alors qu'il aurait été plus efficace d'adapter Evil Twin au PC et de permettre d'utiliser le



■ **ARSENAL** Avec ses chewing-gums roses, Cyprien neutralise temporairement un ennemi.

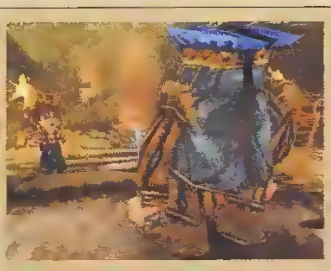
Ma (p)référence à moi

Entre autres inspirations (*Little Nemo*, *Philémon*, ou même l'univers manga pour Super Cyprien), l'ambiance d'Evil Twin renvoie à plusieurs chefs-d'œuvre.



SLEEPY HOLLOW

■ Je veux bien que l'on me coupe l'ongle du petit doigt de la main gauche si ce grand escogriffe qui cavale avec sa faux après Cyprien ne vous fait pas penser au cavalier sans tête de *Sleepy Hollow*. Evil Twin : Cyprien's chronicles s'inspire largement de l'esthétique des films de Tim Burton, comme notamment l'*Etrange Noel de Monsieur Jack*



ALICE AU PAYS DES MERVEILLES

■ Prenez un enfant, envoyez-le vivre des aventures fantastiques dans un monde onirique, faites-lui subir des épreuves dans lesquelles ses propres fantasmes prennent vie sous forme d'allégories hostiles. Si tout ça ne vous fait pas penser au célèbre personnage de Lewis Carroll, alors je veux bien manger mon chapeau en chocolat au lait



LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS

■ Des mines géantes qui flottent sur une mer calme et malsaine... Franchement ! Les structures immenses, labyrinthiques et qui donnent le vertige. Les références à l'univers de Caro et de Jeunet s'avèrent d'ailleurs nombreuses. Le look et la loufoquerie de certains des personnages du jeu renvoient directement aux égouts du célèbre *Delicatessen*

Les mondes oniriques que traverse Cyprien sont magnifiques et les effets de 3D sont vertigineux

OPINION



NOËL

Tel que je l'ai testé, Evil Twin me donne l'impression d'un jeu qui n'est pas encore fini. Pourtant, ça fait trois ans que In Utero bosse dessus... Alors, d'où viennent tous ces bugs sonores et graphiques, cette jouabilité ? Visiblement, le développement simultané sur plusieurs plates-formes a desservi le jeu en imposant un contrôle standard et sans en exploiter les spécificités.



CYPRIEN LA FRONDE Le mode subjectif est utile pour cibler un point précis ou un ennemi éloigné.

clavier pour les déplacements et la souris pour regarder autour de soi.

Concrètement, on a le choix entre régler son angle de vue au pad ou laisser la caméra se placer automatiquement. La gestion de la caméra dans Evil Twin : Cyprien's Chronicles gâche aussi le plaisir du jeu à cause de ses angles de vues tarabiscotés. Et vas-y que je te tombe dans le vide parce qu'on ne voit pas où il faut atterrir, et vas-y que je te colle la caméra juste derrière une texture, et vas-y que je te fiche une vue de profil en pleine action ! Quand on ajoute qu'il n'y a pas de choix du mode de difficulté, que le jeu n'est pas le plus facile du monde (amis virtuoses du pad, à vous de jouer...) et que les sauvegardes dépendent de points de passage, ça devient rude et ça renforce l'impression de jouer sur console.

Le plein d'action

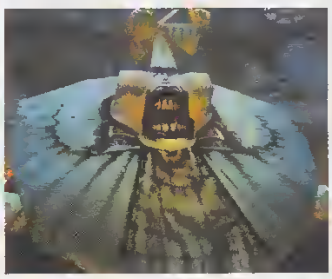
C'est d'autant plus frustrant que tout le reste est bien. L'univers est aussi délirant et beau que celui d'Alice et les 76 niveaux (répartis sur 8 univers) sont d'une esthétique et d'une originalité indéniables. On se plaît à retrouver des ambiances bien sombres, visiblement inspirées par les univers de Tim Burton (*Sleepy Hollow*) et de Jean-Pierre Jeunet (*La cité des enfants perdus*). Ça fait plaisir de voir que les jeux de plates-formes rompent de plus en plus souvent avec les mondes colorés et joyeux inhérents au genre. Les mondes oniriques que traverse Cyprien sont réellement magnifiques et les effets



CINÉMA Les angles de vue instaurent en permanence une ambiance hollywoodienne.



EN CONTRE-PLONGÉE Les angles de caméras privilégient toujours le spectacle.



AFFREUX Les boss de fin de niveau en imposent. Leur histoire colle bien au jeu.

MASTER rallye



SORTEZ DES SENTIERS BATTUS !







Des kilomètres de spéciales dans des paysages splendides mais hostiles... La fatigue, la peur de se perdre, la chaleur, les casses mécaniques, la pression des adversaires, le risque permanent... Tout ce qui fait la difficulté d'un rallye-raid, vous allez le vivre dans Master Rallye, le jeu officiel de l'épreuve de Coupe du Monde organisée avec René Metge.

Avec plus de 20 véhicules des écuries officielles, plus de 30 parcours chronométrés et un moteur physique très avancé, défiez les meilleurs pilotes du monde pour savoir si vous êtes à la hauteur !

BIENTÔT DISPONIBLE

PC CD ROM

PlayStation

PlayStation 2

SCHLESSER Aventures

Steel Monkeys

CLASS 1 Game Product

MICROÏDS

www.microids.com

3D sont aussi vertigineux que déconcertants pour le sens de l'orientation (fichue caméra).

L'humour n'a pas été oublié, principalement lors des rencontres que fait Cyprien avec les personnages loufoques du jeu. Les dialogues sont enlevés, et on sera surpris de voir que ce gamin, d'à peine dix ans, laisse échapper quelques gros mots ! Oui monsieur, c'est comme je vous le dis : des gros mots. Il faut dire qu'en 1h30 de cinématiques, il y a de quoi papoter.

Au niveau de l'action, on ne s'ennuie évidemment pas une seconde ; un habile équilibre est établi entre les combats, les séquences de plates-formes (pas faciles) et les phases d'exploration. De temps à autre, Cyprien se prend pour un super héros : il se transforme alors en Super Cyp. Ses pouvoirs sont extraordinaires : ses cheveux poussent et deviennent blancs, son costume se colore en noir, il se retrouve affublé de grosses bottes, il saute plus haut, plane dans les airs, lance des boules de feu et des éclairs. C'est un super héros, quoi : toute ressemblance avec *Dragonball Z* n'est que pur hommage.



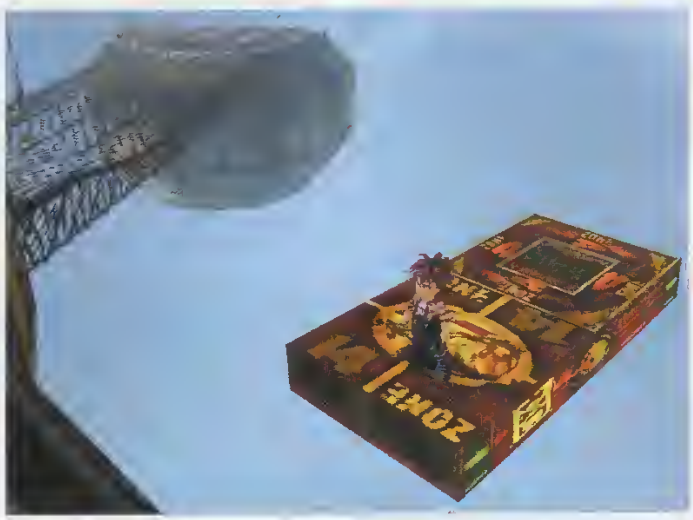
L'INCROYABLE CYP Quand Cyprien se transforme en super héros et s'énerve, ça donne ça.

Super héros

Le gameplay quant à lui est très correct... enfin, serait très correct si la caméra suivait. On sent que la prise en main est meilleure que celle d'Alice mais franchement, rien à voir avec l'efficacité d'un MDK 2 ou même d'un Gift.

Pour conclure, Evil Twin m'a déçu. Ce titre avait tout pour être un hit en puissance, mais sa caméra confuse et sa multitude de petits bugs gâchent souvent le plaisir (le pire, c'est que ces griefs étaient déjà valables pour le précédent jeu d'In Utero, Jeckyll & Hyde). Ce n'est pas tout de faire un jeu magnifique, profond, intéressant, original et fun (ouf, c'est pas mal quand même). Encore faut-il avoir envie d'y jouer... c'est quand même l'essentiel, non ? Depuis le début de ce test, mon idée se précise sur le sentiment qui me reste de Evil Twin : il s'agit d'un jeu splendide qui néglige trop le confort du joueur. ■

Noël Chanat



LA PEUR DU VIDE Vous devrez manier le pad tout en faisant preuve d'une certaine virtuosité, car le système des plates-formes suspendues est monnaie courante.

OPINION



LUC-SANTIAGO

Certes, les jeux à univers sont rares... Surtout lorsque, comme Evil Twin, ils se montrent cohérents tout en laissant une large part à l'imaginaire. Quel dommage finalement que la caméra réduise les efforts du joueur à néant et que la maniabilité du personnage laisse à désirer. Sinon, Evil Twin était un hit.

De temps en temps Cyprien se prend pour un super héros, il devient alors Super Cyp.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM (Cyprien) : PII-400 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ (Cyprien) : PIII-500 MHz & 128 Mo
- RECOMMANDÉ (Cyprien FC) : PIII-500 MHz & GeForce

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✔
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✘
- OpenGL ✘

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✔
- Dolby Surround/Digital ✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS : PC SEUL 1 - LAN ✘ - INTERNET ✘
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✔
- CONNEXION MINIMUM ✘

Le verdict — Evil Twin : Cyprien's Chronicles

COMPARATIF

ALICE
Un univers assez proche de celui d'Evil Twin mais une jouabilité sans faille. Un bon jeu en dépit d'une petite durée de vie

GIFT
Vous incarnez un diablotin rouge dessiné par Loisel. Le concept de ce jeu repose sur les rapports entre ombre et lumière

RAYMAN 2
Plein de couleur, très fun, entreprise de tête. La 3D y est très bien exploitée et la gestion de la caméra impeccable

EVIL TWIN
Univers magnifique, onirique, vertigineux et glauque. Gâché par une mauvaise gestion de la caméra et quelques bugs.

GRAPHISMES
Visuellement Evil Twin est assez impressionnant les textures sont bien détaillées et l'architecture des niveaux donne le vertige

0 — 5 — 10 — 16

AUDIO
La musique correspond bien à l'univers glauque mis en scène Je ne peux rien dire sur les voix pour cause de bug sonore...

0 — 5 — 10 — 13

MULTIJOUEUR
Devant Evil Twin c'est seul que ça se passe. J'espère d'ailleurs que ça se passera mieux pour vous que pour moi.

0 — 5 — 10 — -

POUR : L'univers est intéressant. Bonne durée de vie. Références au cinéma de genre nombreuses. Chaque niveau possède son style particulier

CONTRE : La gestion de caméra gâche le plaisir. On ne peut pas jouer au clavier et à la souris. Des bugs et compatibilités matérielles douteuses.

EN DEUX MOTS...
Evil Twin est un beau jeu, à l'univers sombre et fantastique. Quel dommage que certains « détails » viennent gâcher le tout. À réserver aux pros du pad

13/20

TAPIE DANS L'OMBRE, LA MORT VOUS GUETTE.



CODENAME:
OUTBREAK

EN 2034, L'HOMME DEVIENT SON PIRE ENNEMI

WWW.CODENAMEOUTBREAK.COM



SOLUTIONS & ASTUCES
08 36 68 68 68.
3615 VirginGames
www.virginteractive.fr

Un pour tous...

Project Eden | Quatre Lemmings sont de retour dans un jeu d'action !

Pour info ■ ÉDITEUR Eidos ■ DÉVELOPPEUR Core Design ■ GENRE Action-puzzle ■ JOUEUR(S) 1 à 4 ■ PUBLIC Déconseillé aux moins de 12 ans ■ PRIX 359 F (53 €) env.

Tout en chiffres
- 11 niveau
- 4 personnages
- 2 vues différentes

Version testée
- Beta française
- Retours sous Windows : bugs graphiques, pathfinding déficient

Adresse Internet
www.projecteden game.com



■ **LEMMINGS** Les scientifiques se dirigent docilement vers la navette d'évacuation.

Surprise ! Le dernier Core Design n'est pas un Tomb Raider : plus question de sauter partout en poussant des petits cris ! Dans Project Eden, il faut miser sur les capacités complémentaires de quatre flics pour triompher d'une poignée d'ennemis et surtout, de beaucoup de puzzles.

Avec son univers futuriste en béton armé, Project Eden ne mise clairement pas sur l'exotisme d'un Tomb Raider. Pas question de ressembler à un guide touristique vantant les pyramides d'Égypte ! Non, cette fois, des zombies sapent les fondations de buildings au sommet desquels les riches vivent dans le luxe et l'insouciance. Dans ce monde à deux vitesses, les nantis se prélassent au soleil et sont abonnés à *Gen 4*, alors que les pauvres subissent des expériences génétiques. Mais c'était sans compter sur une brigade de choc dépêchée dans les bas-fonds pour faire régner la justice et s'assurer que les riches deviennent encore plus riches et les pauvres encore plus pauvres.



■ **GEFORCE 3** 1 500 polygones par personnage et des effets de réflexion : pas de doute, le moteur graphique assure. Votre PC aussi ?

Les énigmes demandent l'intervention de plusieurs coéquipiers, chacune de leurs compétences étant utilisée en même temps.

Vive l'entraide

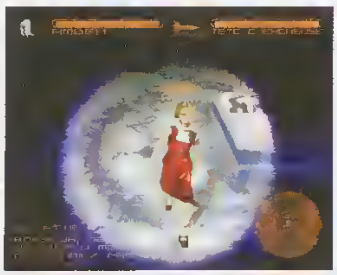
Évidemment, Project Eden ne brille pas par son scénario qui enchaîne avec un sérieux déconcertant les pires clichés de série Z. La vraie surprise, c'est que quatre personnages doivent être dirigés de concert pour résoudre quantité d'énigmes. Inutile de s'arracher les cheveux en hurlant, il n'est plus question d'actionner un levier pour ouvrir une porte à l'autre bout du niveau. Les puzzles de Project Eden sont plus subtils. Par exemple, Minoko doit pirater un terminal pour permettre à Amber d'accéder à un levier noyé sous des vapeurs toxiques qu'elle ne craint pas sous sa grosse armure. Tout ça pour qu'André puisse réparer une porte et permettre à toute l'équipe de continuer. En l'occurrence, l'objectif est un peu plan-plan, mais il s'agit du tout premier niveau. Par



■ INDOOR Minoko maintient l'interrupteur pour que Amber puisse sortir de la pièce.

la suite, il faut évacuer des scientifiques et capturer le petit frère du Rankhor, sans même se faire aider par Luke Skywalker, le pauvre étant toujours en cure de désintoxication. Là évidemment, j'en vois qui affichent un sourire sceptique en pensant à l'interface qui permet de contrôler quatre personnages simultanément.

Ceux qui imaginent un croisement monstrueux entre les cartes tactiques de Rainbow 6 et les menus arborescents des Battlezone vont être déçus ! Un seul menu permet de tout gérer et encore, on peut s'en passer grâce à cinq malheureux raccourcis clavier. Pour qu'un personnage maintienne une porte ouverte ou reste scotché à son terminal, il suffit de lui en donner l'ordre puis de sauter à pieds joints dans un autre corps,



■ SILENT NILL Cet enfant, transformé en monstre, fait penser au hit PlayStation.

tout bêtement. Le personnage quitté continuera imperturbablement son action en cours, sans s'interrompre, ce qui laisse au joueur la possibilité d'en reprendre le contrôle pile au bon moment. Malin et bigrement efficace.

Multijoueur ou Multijoueur ?

Ce qui est moins malin par contre, c'est d'avoir décidé que le mode Coopératif entre joueurs humains était tellement réussi qu'il fallait à tout prix imposer les mêmes règles en Solo. Donner presque toutes les armes au joueur dès le premier niveau et le remettre en jeu au premier décès sans aucune pénalité est parfait en Multijoueur,

OPINION



DAVID

Pour son premier jeu novateur depuis le premier Tomb Raider, Core Design a pris des risques qui ne sont pas tous payants. Les vies infinies, toutes les armes dès le début, voilà des bourdes qu'on a du mal à pardonner malgré des niveaux qui exploitent à fond la complémentarité des personnages. Un titre parfait à quatre en mode Coopératif malgré sa maniabilité approximative, mais moins convaincant en Solo.

L'union fait la force

En bon chef, Carter s'avère le moins doué, mais reste le plus polyvalent. Pour frimer, il interroge quelques passants et ouvre certaines portes. Le gros du travail, il le délègue aux trois autres ! Faites donc connaissance avec Minoko, André et Amber.



PASSION GLACÉE

■ Avec son prénom délicieusement frais, Minoko est la plus sympathique. Elle pousse même des petits cris comme Lara quand on la bouscule (souvenirs) ! Accessoirement, elle pirate les terminaux pour utiliser les caméras de sécurité et actionner des portes ou des mécanismes à distance.



LA FRENCH TOUCH

■ André est ingénieur, il répare tout ce que ses abrutis de collègues ne pourraient qu'abîmer davantage. Très habile de ses mains et spécialiste des vannes à la Steve Buscemi (celles qui tombent toujours à plat...), il répare les mécanismes en panne. Parfois partisan de la méthode du XXe siècle (je tape).



MÊME PAS MAL !

■ Amber est la seconde femme du groupe même si son armure à la Robocop ne laisse plus rien deviner de son sexe. Cette Marie coulée dans le métal est inoxydable et supporte les pires cuissons : les vapeurs toxiques, comme les très hautes températures ne lui font rien du tout à part quelques chatouilles.

Méfiez-vous des civils a priori innocents : dès qu'on leur tourne le dos, ils se transforment en zombies affamés !

La réalisation graphique est soignée et certains effets spéciaux, comme le halo des torches, valent le détour.

Gogogadgetogadget !

Histoire de donner un coup de main ponctuellement, trois petits gadgets à l'énergie limitée sont disponibles. Une fois à plat, ils tombent en rade et attendent qu'on les récupère. Ils permettent de se sortir de situations très précises.

Gogogadgetotank



Tres pratique pour passer inaperçu et reconnaître le terrain, le tank permet de se faufiler sous les portes, mais aussi dans certains conduits d'aeration, situés au ras du sol. Son petit laser maigrichon permet juste d'actionner des interrupteurs, de détruire des grilles ainsi que de buter des rats.

Gogogadgetotourelle



Une fois placee dans un endroit très mal fréquenté cette tourelle fait de gros degâts. Elle est tres utile contre les cibles volantes ou contre les araignees geantes qui ont la sale habitude de pondre leur infâme progéniture à vue. Attention quand même à ne pas passer devant quand elles s'activent !

Gogogadgetosonde



Cette sonde se contente d'espionner, d'actionner des leviers et de louvoyer entre les ennemis qui la prennent pour cible, ce qui est déjà pas mal et permet de sortir de nombreuses situations. A part son autonomie, son unique défaut réside dans son impossibilité de descendre au ras du sol.

mais complètement absurde en Solo. Le stress lié aux combats tombe à zéro puisqu'on bénéficie des vies infinies, sauf dans quelques rares niveaux angoissants lorsqu'on se retrouve plongé dans la pénombre.



MISTER FREEZE Cette arme ralentit tous les objets situés dans son aire d'effet. Y compris le joueur un peu maladroit, comme moi.

L'hôpital, notamment, est un grand moment de jeu vidéo avec une ambiance à couper au couteau, parfois digne de Silent Hill (oui, bon, sur PlayStation). Comme lorsqu'on assiste à la transformation d'un SDF en créature démoniaque après un bref subterfuge à la David Copperfield (un SDF, un écran de fumée et boum ! une jeune femme nue... non pardon, un monstre). La palme revient quand même à cette petite fille qui cherche son nounours au milieu des monstres et qu'il va bien falloir se décider à aider, mais peut être pas de la façon qu'elle espérait... Toutes ces réussites rendent Project Eden franchement sympathique, surtout en ce qui concerne le moteur 3D, tout nouveau tout beau, qui impressionne malgré ses décors cubiques à la Core Design et ses éclairages un peu criards. Pas de bol, la maniabilité flanque tout ces efforts par terre avec une gestion saugrenue de l'inertie. Que cette grosse lourdaude d'Amber mette autant de temps à virer qu'un 35 tonnes, passe encore. Mais que tous les autres soient logés à la même enseigne, voilà qui reste dur à avaler. Il est en plus impossible de sauter, ce qui est gênant en plein combat. Surtout quand on se fait plomber dans le dos par un coéquipier dont le pathfinding médiocre éclate brusquement au grand jour. Prendre chaque personnage individuellement et parcourir quatre fois de suite un même tapis roulant encombré de détritus va en rendre chèvre plus d'un. Ce défaut disparaît bien sûr en mode Coopératif, avec deux et surtout quatre joueurs humains. Là, Project Eden prend une tout autre dimension, notamment grâce à ses niveaux spécialement conçus pour ce mode, et devient vraiment excellent. ■

- David Le Roux

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM (Config test) : PII-400 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ (Config test) : PIII-450 MHz & 128 Mo
- RECOMMANDÉ (Gen4 PC) : PIII-600 MHz & 256 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Acceleration logicielle : ✔
- Direct 3D : ✔
- 3dfx : ✘
- OpenGL : ✘

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive !) : ✔
- Dolby Surround/Digital : ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS : PC SEUL 1 - LAN 4 - INTERNET 4
- CD NECESSAIRE PAR JOUEUR : ✔
- CONNEXION MINIMUM : 33,6 kbps

Le verdict — Project Eden

COMPARATIF

MAX PATNE
Un excellent jeu d'action dole d'un Bullet Time innovant qui permet de ralentir l'action à tout moment.

GIANTS
Dote d'un moteur excellent et situe dans univers incroyable. Giants est un des grands classiques du genre.

MESSIAH
Une aventure originale dans la peau d'un angelot changeur de corps. Bien realise et plutôt convaincant.

PROJECT EDEN
Le meilleur en Cooperatif malgre sa maniabilite approximative. Un tres bon investissement dans ce mode uniquement !

GRAPHISMES
■ Les decors sont encore un peu cartes. Les couleurs sont souvent criardes, mais les effets de réflexion et de mapping sont superbes.

0 — 5 — 10 — 15 — **16**

AUDIO
■ L'ambiance est excellente dans les niveaux plonges dans la pénombre grace a des bruitages omniprésents. Les musiques sont trop discretes.

0 — 5 — 10 — 15 — **16**

MULTIJOUEUR
■ Le Deathmatch et le Capture the Flag ne volent pas trepette, mais le Coopératif rehausse l'intérêt, surtout a 4. Du sur mesure pour ce mode.

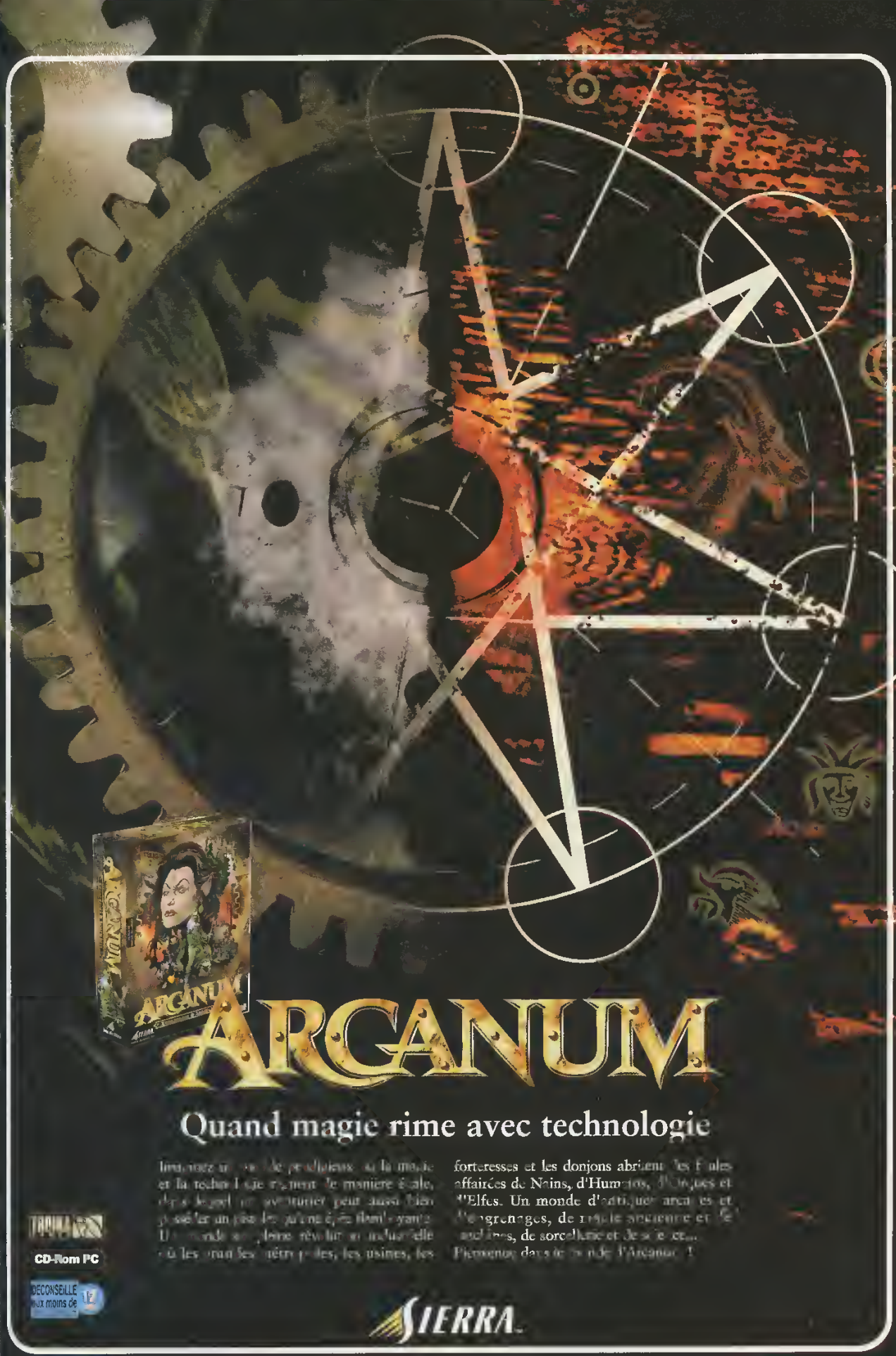
0 — 5 — 10 — 15 — **17**

POUR : Les niveaux exploitent vraiment bien le travail d'equipe, l'ambiance parfois tres réussie, un bon moteur 3D, le mélange action et puzzle.

CONTRE : La maniabilite, les vies infinies, toutes les armes des le debut, les niveaux tres lineaires, peu de destructions, le pathfinding.

EN DEUX MOTS...
À condition de supporter sa maniabilité pénible, Project Eden vaut le détour en Solo. Mais c'est surtout à quatre en Coopératif qu'il s'impose.

13/20



ARGANUM

Quand magie rime avec technologie

Imaginez un monde où la magie et la technologie s'entremêlent de manière égale, où le joueur va aventurier peut aussi bien posséder un pistolet qu'une épée flamboyante. Un monde où l'histoire rêvée se matérialise à travers les grandes métropoles, les usines, les forteresses et les donjons abritant les folles affaires de Nains, d'Humains, d'Orques et d'Elfes. Un monde d'antiques arcanes et d'engrenages, de magie ancestrale et de machines, de sorcellerie et de science... Plongez dans le monde d'Arganum !

CD-Rom PC

DÉCONSEILLÉ aux moins de 12

SIERRA

www.sierra.fr

Diablo au Japon

Throne of Darkness | Découpez du diable au katana dans le Japon féodal.

Pour info ■ EDITEUR Sierra ■ DEVELOPPEUR Click entertainment ■ GENRE Jeu de rôle-action ■ JOUEUR(S) 1 à 35 ■ PUBLIC 13 ans et plus ■ PRIX 350 F (55 €) env.

Tout en chiffres
- 80 types de sorts
- 70 monstres
- 10 niveaux de jeu
- 7 heros

Version testée
- Version test
- Aucun probleme

Adresse Internet
- www.sierra.fr/throne

Fi des goules, des harpies et des diables, vivent les tengus, les kappas et les onis ! Il n'y a pas que dans le Diablo médiéval qu'on peut découper les forces du mal en rondelles, le Japon féodal a lui aussi son lot d'aventures fantastiques. Dirigez une équipe de sept guerriers nippons contre l'oppresseur malveillant.



■ **MISE EN SITUATION** La belle cinématique d'ouverture du jeu possède une esthétique de bande dessinée. Elle présente chacun des sept samouraïs.

La réflexion que je me suis faite en voyant Throne of Darkness pour la première fois, c'est : « Tiens, encore un diablo-like ! » Et pour cause, la bête a été développée (entre autres) par des anciens de Blizzard qui bossaient sur... je vous le donne en mille : Diablo. Je me fis donc une deuxième réflexion : « Comme le monde est petit. » Après une courte pause (deux réflexions en si peu de temps, c'est beaucoup pour mon cerveau), je me lançais corps et âme dans une aventure sombre et pleine de diables nippons. Immanquablement, les points communs avec le jeu de Blizzard sautent aux yeux : même interface, même gameplay, mêmes monstres hargneux, même environnement sombre, même arbre de magie, etc. Mais très rapidement, on se rend compte que Throne of Darkness apporte heureusement son lot de nouveautés.

D'abord, l'action se situe dans un Japon médiéval-fantastique, avec couleurs locales idoines. Exit les hallebardes, épées et autres cotes

Q&R

KOJI GOTO
Designer

Est-ce que votre expérience chez Blizzard vous a servi pour développer Throne of Darkness ?
Ça m'a considérablement aidé ! La chose la plus importante que l'on apprend chez Blizzard est que soigner chaque aspect du jeu et veiller à une qualité constante paie toujours. C'est là-dessus qu'ils ont bâti leur succès. Nous sommes deux à Click Entertainment à avoir participé au développement de Diablo.

Pourquoi avoir choisi cet univers ?
Nous voulions créer un jeu basé sur l'univers du Japon féodal avec lequel nous avons grandi à travers les dessins animés, les films et les mangas. *Ninja Scroll*, *Throne of Blood*, *Lone Wolf et Cub*, *Kagemusha*, *Seven Samurai*, *Shura no Toki*, *Yojimbo* et *Sanjuro*, sont autant de références pour nous.





BOSS EN COLÈRE Ça va plutôt mal, là. Mes trois samouraïs restés au château sont morts et les ressusciter risque de prendre trop de temps.

de mailles, bienvenus les Wakizashi, les dojo, les nagamaki, les kanabo... Tout le décorum du Japon féodal prête donc son esthétique aux décors et aux adversaires, et il faut reconnaître que ça dépayse. Ensuite, vous ne contrôlez pas un, mais sept personnages, et là, ça devient carrément intéressant.

Cure de jouvence

Pour être plus précis, vous pouvez diriger jusqu'à quatre héros simultanément, les trois autres restant au château. Dès qu'un de vos samouraïs a besoin d'un coup de saké pour se requinquer (et ce, même au milieu d'un combat), vous cliquez sur son portrait pour le renvoyer au château où il prendra un repos bien mérité (ce qui rend les potions de vie et de mana moins vitales). Toute l'opération se fait en un clin d'œil et si l'un de vos héros meurt, il vous suffit de le téléporter au château pour le ressusciter, vous le retrouverez tout pimpant cinq minutes plus tard.

Voilà, Throne of Darkness, c'est ça : du Diablo II qui fourmille de bonnes idées pour simplifier la vie du joueur. Autre exemple : fini les allers-retours entre les donjons et la ville. L'interface permet de rester en contact avec le forgeron (pour les armes et les armures) et le prêtre (pour tout ce qui concerne la magie). Ce gain de temps est un vrai bonheur, on reste vraiment dans le feu de l'action, ça va vite (plus vite qu'une téléportation) et c'est pratique. De plus, on revend ou on customise instantanément les armes et les armures trouvées (on peut créer des objets personnels en leur incrustant des gemmes, des ingrédients magiques, etc.), les échanges entre les personnages sont simplifiés en s'effectuant par simple glisser-déposer sur leur portrait. Le tout se fait beaucoup plus vite que dans Diablo II. Quand on glisse un objet sur la grille



ÇA DÉPOTE ! Les sorts de haut niveau sont visuellement impressionnants.

OPINION



NOËL

Je n'ai pas eu le courage de terminer Diablo II. Le sentiment de « c'est toujours la même chose » ayant pris le pas sur le fun de l'action et de l'aventure. Et puis la gestion du héros, avec ses fastidieux allers-retours entre les donjons et la ville, ont eu raison de ma patience.
Avec Throne of Darkness, la gestion de l'équipe est tellement agréable que ce sentiment s'estompe pour laisser place à l'essentiel : le souffle épique de l'aventure.

Position du phœnix

Une des originalités de Throne of Darkness est de pouvoir choisir une formation d'attaque. Il y en a douze en tout et si ça ne suffit pas, vous pouvez en créer davantage grâce à un éditeur dédié, très facile à utiliser.



CHOIX DE LA FORMATION
Quand vous êtes perdu dans les champs la nuit, une solution faites le phœnix. Remarquez, vous pourriez tout aussi bien faire le tigre, le dragon, la mante religieuse ou même la grenouille toutes les formations ont des noms de créatures ou d'animaux



RÉGLAGE DE LA FORMATION
Tournez votre curseur autour de vos héros préférés et voilà que les icônes bougent autour d'eux, pivotant autour du personnage actif, marquant l'emplacement que les autres vont prendre quand vous aurez validé la formation d'un clic



FORMATION TERMINÉE
Voilà vos héros sont prêts à affronter le seigneur noir. Notez au passage la pose que prend chacun des guerriers en garde. Rappelons que le joueur ne contrôle qu'un joueur à la fois, l'ordinateur se chargeant des autres, en fonction de la formation en cours



■ **GAMES MINIMAP** La minimap (plus agréable que celle de Diablo II) se cale en haut à gauche de l'écran au lieu de s'étaler sur toute sa surface.



■ **LE DAÏMD** C'est grâce à votre Daïmo que vos héros se téléportent et sont ressuscités.

d'équipement d'un héros, l'objet se place tout seul au meilleur endroit possible : il n'est plus besoin de faire de la place avant.

Mais parlons un peu de l'équipe : les sept héros se montrent très complémentaires, c'est au joueur de les gérer pour composer la meilleure équipe possible dans une situation donnée. On dispose d'un guerrier échappé d'une compétition de sumo, d'un archer, d'un mage, d'un ninja, d'un leader, d'un berseker et d'un homme d'épée. Chacun progresse rapidement et dispose d'une arborescence de sorts (eau, feu, terre, foudre) à la Diablo II.



■ **BANZAÏ !** Les combats sont un peu confus. Il vaut mieux garder un œil sur la barre de vie des héros pour éviter les mauvaises surprises.

Formation de combat

Cependant, tout le monde peut évoluer en magie, c'est au joueur d'orienter la spécialité de chacun dans le domaine qui lui semble intéressant. Une autre innovation assez sympathique de Throne of Darkness est la possibilité de créer des formations de combat (cf. encadré), qui donne un aspect tactique agréable. Vous dirigez le héros de votre choix comme dans Diablo, et l'ordinateur s'occupe des autres : simple et efficace. L'intelligence artificielle globale de votre équipe est plutôt potable, contrairement à celle des monstres... Bon, tout ça est très bien, mais il faut reconnaître que Throne of Darkness n'est pas non plus le jeu de rôle PC du siècle. Même si les graphismes sont plus fins que ceux de Diablo II (ce n'est pas très difficile), la vue qu'on a de l'action n'est pas assez étendue, on se sent à l'étroit et on ne voit pas les monstres arriver d'assez loin. Ensuite, les combats sont fouillis, on ne sait souvent pas qui fait quoi. Enfin, le syndrome dézingage de monstres à la pelle a encore frappé, et au bout d'un moment, c'est quand même un peu répétitif.

Heureusement, le mode Multijoueur prend le relais et la lassitude disparaît : mode Coopératif ou Compétitif entre clans de samouraïs (qui peuvent être gérés par l'ordinateur) pour renverser le seigneur noir. Jusqu'à 35 joueurs peuvent se retrouver dans la même partie. Avec tous ses petits plus, Throne of Darkness tient vraiment tête à Diablo II. Un comble. ■

- Noël Chanat

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM (Eau, Air) PII-266 MHz & 32 Mo
- RECOMMANDÉ (Eau, Air) PII-300 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ (Feu, Terre & PC) PII-450 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✔
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✘
- OpenGL ✘

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✔
- Dolby Surround/Digital ✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 • LAN 35 • INTERNET ✘
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✔
- CONNEXION MINIMUM 28,8 kbps

Le verdict — Throne of Darkness

COMPARATIF

■ **DIABLO II**
La référence. Dans les salles de rest au et sur le Net, les fans de medéval fantastique ne jurent que par lui. Efficace

■ **THRONE OF DARKNESS**
Dirigez vos sept samouraïs dans un Japon féodal fantastique. C'est bourré de bonnes idées qui simplifient la vie du joueur

■ **VAMPIRE**
Traversez les époques dans ce jeu où vous jouez un vampire. Tout en 3D, c'est beau, original, quoiqu'un peu répétitif

■ **LORD OF DESTRUCTION**
L'extension de Diablo II apporte son petit lot de nouveautés. Deux nouveaux personnages et la jouabilité améliorée

GRAPHISMES
■ La résolution en 800 x 600 16 bits est un peu limite. Certes les graphismes sont assez fins, mais on aurait aimé monter plus haut.

0 — 5 — 10 — **14**

AUDIO
■ Les voix (en tout cas en VO) sont bien rendues, mais la musique est parfois un peu lassante. Les effets sonores sont très classiques

0 — 5 — 10 — **13**

MULTIJOUEUR
■ Le mode Coopératif à la Diablo est impeccable. Le mode Compétition apporte de la nouveauté au genre

0 — 5 — 10 — **15**

POUR : L'univers nippon féodal, les tonnes de trouvailles du gameplay, l'équipe de sept héros à gérer, les armes personnalisables

CONTRE : La vue pas assez étendue, les monstres pas très futés, les allures de clone de Diablo II. C'est répétitif. Les combats sont fouillis

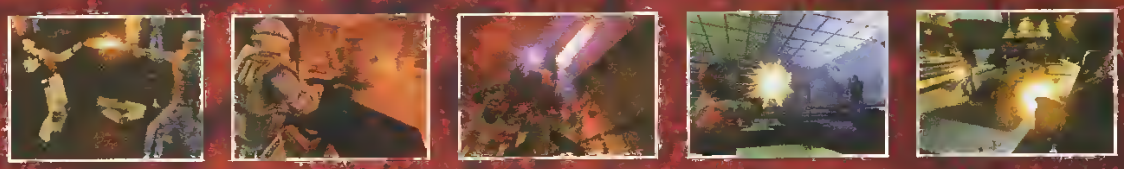
EN DEUX MOTS...
Throne of Darkness, sous ses airs de clone de Diablo II, surprend par la qualité de son gameplay, son univers original et son équipe de sept samouraïs

14/20

BÉNÉFICIEZ DES DERNIÈRES INNOVATIONS TECHNOLOGIQUES INFRAROUGES POUR RETROUVER LES BLESSÉS... ET LES ACHEVER.



RED FACTION™



Pour la première fois, détruisez l'environnement en temps réel grâce à la technologie Geo-Mod™, explorez 20 gigantesques niveaux en mode 1 joueur, contrôlez 5 véhicules high-tech, 15 armes, affrontez-vous jusqu'à 32 en réseau sur plus de 25 maps, et créer vos propres maps et mods grâce à un éditeur de niveaux unique en son genre !

Rejoignez la Révolution le 28 septembre.

www.redfaction.thq.fr

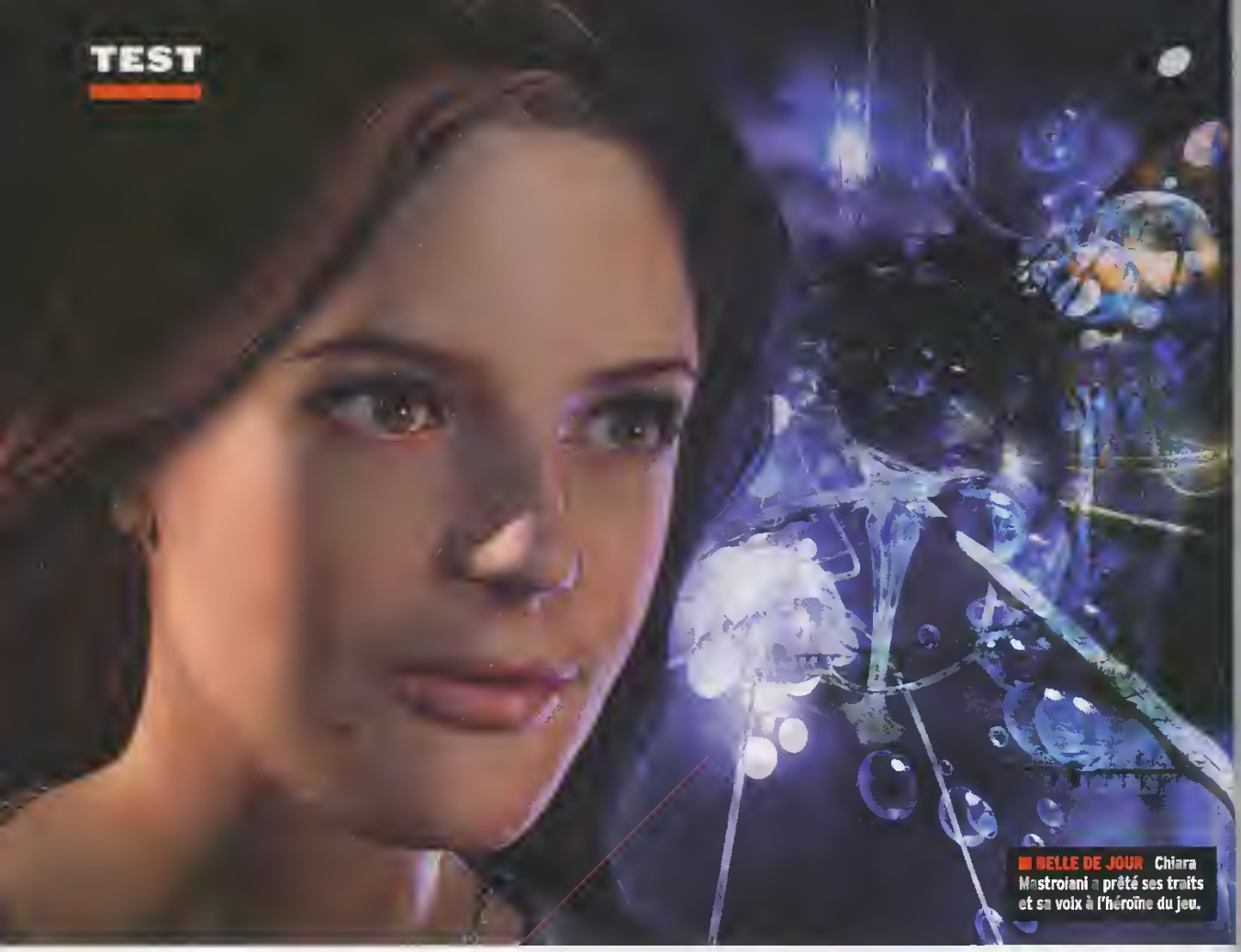
WINDOWS 95/98 PC CD ROM WINDOWS ME

volition

THQ

www.thq.fr

Red Faction software © 2001 THQ Inc. Developed by Volition, Inc. Red Faction, Volition, Geo-Mod Technology, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.



■ BELLE DE JOUR Chiara Mastroiani a prêté ses traits et sa voix à l'héroïne du jeu.

En eaux troubles

Atlantis III, le nouveau monde | Cocktail vidéo d'exotisme et de mysticisme.

Pour info ■ EDITEUR Cryo ■ DEVELOPPEUR Cryo ■ GENRE aventure ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC grand public ■ PRIX 300 F (45 €) env.

Par Zeus, que ce jeu est beau avec ses splendides cinématiques et ses décors absolument magnifiques ! Par Odin, que son intrigue est intrigante avec ses mystères mystérieux et ses énigmes énigmatiques ! Pour son troisième volet, Atlantis fait encore plus fort. Ah ben non en fait. Il fait encore pareil.

Tout en chiffres
- 4 univers différents
- 3 CD de cinématiques
- 1 actrice modélisée

Version testée
- bêta anglaise
- aucun problème constaté

Adresse Internet
www.cryo.fr



■ MODÉLISME La charmante Chiara Mastroianni est splendidement modélisée, des mèches de cheveux jusqu'au grain de beauté.

Vous ne le savez pas encore, mais en l'an 2020, vous serez une égyptologue avec les traits de Chiara Mastroianni en train de rouler en plein désert à la recherche d'un temple antique. Quand tout à coup, comme sorti de nulle part, surgira non un aigle noir mais un fennec. Le brutal coup de volant donné pour l'éviter sera sans appel : bam, l'accident. Lorsque vous reprendrez connaissance, un gentil touareg vous aura soigné et en le suivant, vous regagnerez un puits jouxtant une caverne au fond de laquelle se trouve un vortex.

Tous les égyptologues qui ont vu *Stargate*, ce monument d'imbécillité cinématographique, le savent bien : pour activer un vortex, il faut utiliser une toupie pour allumer, dans l'ordre, six petites lumières disposées en cercle sur le sol. Suivant cette inébranlable logique, vous constaterez



■ STARGATE Oh ! Un vortex bleu pour entrer dans une pyramide ! C'est original...

avec bonheur que vous disposez - quelle chance ! - de quoi fabriquer une toupie dans votre inventaire.

Rassurez-vous, je ne vais pas vous faire toute la soluce, mais il me semble que cette mise en situation était idéale pour vous donner une idée des énigme, pas très originales. Il faut reconnaître cependant que le jeu est parfaitement réalisé. Basé sur une nouvelle version de la technologie



AGENCE TOURISTIQUE Quand on vous disait que vous alliez voyager ! Si vous voulez bien vous donner la peine de cliquer.



CÉLIBATAIRE Ce play-boy psychopompe vous sera d'une grande aide au début du jeu.

Omni 3D, Atlantis III vous balade dans des décors précalculés que vous pouvez examiner en tournant à 360°. Les graphismes sont par conséquent magnifiques et, c'est une nouveauté, un peu plus animés que par le passé. Ici, on discerne le vol flou d'une mouche ou d'un oiseau, là, un pêcheur jette son filet. Bref, ce sont autant de petites animations qui vous éviteront de sombrer dans un puissant coma.



MAGIC SKULL Et si je vous dis qu'une partie du jeu a lieu dans ce crâne, vous me croyez ?

Belle gueule

La modélisation des personnages est également particulièrement réussie, de même que leurs voix anglaises sous-titrées en français. L'interface entièrement à la souris est enfin un modèle de simplicité avec un curseur qui change de forme suivant l'action que vous pouvez effectuer. Seul regret : vous ne disposez que d'un seul slot de sauvegarde. Oups... Maintenant que j'y pense, un autre reproche me vient à l'esprit : ça fait quand même cinq ans, depuis Versailles en fait, que Cryo développe le même genre de jeu d'aventure basé sur le même moteur ! Que voulez-vous ? Atlantis est très beau et mêle, avec un sens aigu de l'opportunisme, tous les thèmes qui font rêver le grand public : civilisations anciennes, mysticisme pouêt-pouêt et graphismes qui, à l'entrée de l'automne, rappelleront à ce même public ses vacances au Club Med de Bora-Bora. Hélas, j'aime à penser que le grand public mérite mieux qu'une belle réalisation. Résoudre des énigmes légères (actionner un pigeon de bois sur un escalier pour pouvoir le gravir par exemple), progresser dans un scénario pas toujours cohérent (on passe sans trop de justifications de l'Égypte aux *Mille et une nuits* puis à la préhistoire) est certes tempéré par l'esthétique des cinématiques, mais cela suffit-il à faire d'Atlantis un bon jeu ?

En définitive, vous l'aurez compris : si vous aimez l'image de synthèse (une place de ciné pour aller voir *Final Fantasy* coûte 50 francs), si vous aimez les puzzles (Myst III est sorti), si vous aimez l'exotisme (Planète émet 24h/24 sur le câble) et si vous aimez l'aventure (The Longest Journey et Nomad Soul sont vendus autour de 100 francs), Atlantis III vous plaira, c'est certain. ■

- Arnaud Cueff

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM : PII-400 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ : PII-500 MHz & 128 Mo
- RECOMMANDÉ : PIII-500 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Acceleration logicielle ✔
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✘
- OpenGL ✘

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✘
- Dolby Surround/Digital ✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN ✘ - INTERNET ✘
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✔
- CONNEXION MINIMUM ✘

Le verdict — Atlantis III, le nouveau monde

COMPARATIF

MYST III
Souvent imité jamais égalé Myst est aussi (peut-être plus) beau et bien plus intéressant

OPÉRA FATAL
Lorsque la musique symphonique flirte avec l'aventure fantastique ça donne Opera Fatal !

LOUVRE
Une plongée dans les différents Louvre à plusieurs époques différentes Intriguant et plus recherché qu'Atlantis III

ATLANTIS III, LE NOUVEAU MONDE
Belle queue mais par grand chose à faire valoir de plus Dommage

GRAPHISMES
Bien plus beau qu'Atlantis II mais assurément moins qu'Atlantis IV Les écrans fixes sont aussi beaux que les séquences animées

0 5 10 **15**

AUDIO
Les musiques sont belles quoique discrètes et les voix anglaises très réussies notamment grâce au doublage de Chiara.

0 5 10 15 **17**

MULTIJOUEUR
Même si l'option Multijoueur existait ce serait dur de trouver des gens pour y jouer C'est vous dire !

POUR : Un vrai régal audio et vidéo la présence de Chiara Mastroianni de l'exotisme des écrans moins figés

CONTRE : Des énigmes vues et revues des thèmes hyper communs bref un jeu qui n'apporte rien au genre

EN DEUX MOTS...
Pour sa bonne réalisation et son côté grand public, Atlantis III va sans doute marcher Mais il manque d'arguments pour gagner la considération du joueur lambda

12/20

Invasion planète Terre

Codename : Outbreak | Menez deux soldats du futur à la victoire contre les aliens.

Pour info ■ EDITEUR Virgin Interactive ■ DEVELOPPEUR GSC Game World ■ GENRE shoot 3D ■ JOUEUR(S) 1-16 ■ PUBLIC tous publics ■ PRIX 350 F (53 €) env.

Tout en chiffres
- 11 missions
- 12 coéquipiers
- 8 armes

Version testée
- Version test
- quelques bugs graphiques et de collision

Adresse Internet
www.venomgd.com

Forte du succès de Cossacks, l'équipe slave de GSC World s'éloigne de la stratégie pour se concentrer sur la tactique. Le résultat est Codename : Outbreak, anciennement Venom, une chasse à l'alien qui vous conduira tout autour du globe.



■ **DES YEUX DANS LE DOS** Il est possible d'afficher une petite fenêtre pour surveiller ce que votre coéquipier regarde. La méfiance, ça paye.

À l'origine, ce jeu devait changer le visage des simulateurs d'infanterie à la Tribes 2 ou Operation Flashpoint : on l'attendait donc impatiemment. À tort ? Pas tout à fait mais la surprise n'est finalement pas si bonne que ça. Non parce que le jeu est mauvais, il fait même preuve d'originalité, mais c'est loin d'être la révolution annoncée par les développeurs !

C'est en tout cas un jeu accessible à tous et qui procurera de bonnes heures de plaisir, ce qui n'est déjà pas si mal. Codename : Outbreak se démarque clairement du simple jeu de massacre à la Quake où l'on tue en moyenne un ennemi toutes les deux secondes, et des softs purement tactiques comme Tribes 2 où la complémentarité des classes et les outils mis à disposition donnent une véritable dimension stratégique.

On ne dispose pas de multiples fusils ou de pistolets mais d'un kit tout-en-un.

Outbreak est un mélange de tout cela : un coéquipier et un seul est toujours aux côtés du joueur, avec lequel il dégomme de l'extraterrestre de façon parfois brutale (à la mitraillette) ou bien plus discrète (avec le fusil à lunette).

À ce propos, la première originalité que l'on note sont les armes justement. On ne dispose pas de multiples fusils ou pistolets mais d'un gros canon tout-en-un qui, en pivotant sur lui-même, permet d'obtenir 8 types d'armes surpuissantes : l'action se déroule dans le futur et ça doit se voir ! Et c'est une chance, car l'ennemi que l'on affronte est coriace puisqu'il s'agit d'une entité extraterrestre arrivée sur notre planète avec une météorite... Une sorte de parasite à la recherche de nouveaux hôtes (les humains en l'occurrence) dont il prend le contrôle.

Arme à tout faire

On va donc sillonner la planète (Irak, Russie, Amérique, etc.) et combattre dans un premier temps des militaires pour ensuite se



■ **ÉQUIPE** Toujours en binôme pour les missions, vous apprendrez vite à utiliser votre coéquipier.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM (Editeur) PII-266 MHz & 128 Mo
- RECOMMANDÉ (Editeur) PII-500 MHz & 128 Mo
- RECOMMANDÉ (Gen4 PC) PII-900 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✔
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✔
- OpenGL ✔

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✔
- Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN 16 - INTERNET 16
- CD NECESSAIRE PAR JOUEUR ✔
- CONNEXION MINIMUM 56 kbps



TIREUR D'ÉLITE Outbreak gère la trajectoire des projectiles... Si la cible est loin, il faut anticiper son mouvement pour ne pas passer à côté et, accessoirement, passer pour un crétin. Vous suivez ?

retrouver aux prises avec des créatures un peu plus étranges. Au total, 14 types d'ennemis en comptant les véhicules hostiles comme les tanks ou les hélicoptères.

Mais ne vous inquiétez pas, vous n'êtes pas seul. Enfin, pas tout à fait, puisqu'une équipe de 12 soldats, dont vous faites partie, est envoyée pour enquêter sur cette affaire.

La particularité des missions est qu'elles s'effectuent toujours en binôme. On peut prendre le contrôle des deux soldats à tout moment : votre coéquipier, contrôlé alors par l'ordinateur, répond à quatre ordres que vous lui donnez du genre « reste ici, couvre-moi, avance, feu à volonté ». Quant à l'intelligence artificielle, elle a été soignée, puisque les ennemis sont dotés d'un véritable champ de vision. Dans un rayon de 30° devant eux, ils peuvent vous repérer à 150 mètres, mais lorsque vous êtes à la limite de leur champ de vision, ils ne réagissent qu'à 50 mètres. À vous donc de ruser pour vous infiltrer dans les bases ennemies en jouant là-dessus. Sans compter que la nuit, toutes les statistiques des gardes sont divisées par cinq. Bref, Outbreak est un jeu sympathique, qui est loin de révolutionner le genre mais qui pourra plaire aussi bien aux amateurs de quake-like qu'à ceux qui cherchent un jeu d'action un peu plus tactique. ■

Les missions ont la particularité de s'effectuer toujours en binôme.

- Loïc Claveau

Le verdict — Codename : Outbreak

COMPARATIF

OPERATION FLASHPOINT
Actuellement la référence du simulateur d'infanterie. Une belle réalisation, un bon sens tactique et une jouabilité redoutable.

TRIBES 2
L'excellence en matière tactique puisqu'un système de classes vous permet de jouer en Coopératif dans des cartes immenses.

ROGUE SPEAR
Un jeu de tactique pure où l'on incarne un groupe des forces spéciales qui doit contrer des actions terroristes.

CODENAME : OUTBREAK
Moins ambitieux que ses concurrents et plus orienté action aussi, il plaira à ceux que le genre effraie justement.

GRAPHISMES
Les couleurs sont assez ternes et les personnages ne sont pas superbement détaillés mais le clipping du décor est très bien gere

0 5 10 **13**

AUDIO
Le son bien rendu participe activement à l'ambiance du jeu puisque il est possible de repérer des ennemis non visibles juste à l'écoute

0 5 10 **14**

MULTIJOUEUR
Le mode Coopératif est certainement le plus intéressant puisqu'il se joue à deux... Idéal pour ceux qui jouent chez eux en petit réseau !

0 5 10 **14**

POUR : Le fusil de sniper au micro longue portée. Le coéquipier dont l'I.A. est bien gerée donne une certaine dimension tactique.

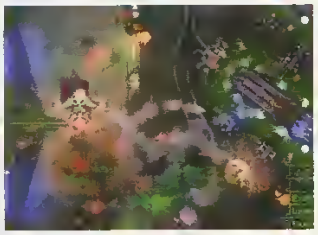
CONTRE : Les graphismes ne sont pas splendides, il reste quelques bugs d'affichage. Les personnages sont très carrés.

EN DEUX MOTS...
Codename : Outbreak est en un bon compromis entre action et tactique. Base sur une équipe de deux personnages, il est sympathique, sans révolutionner le genre.

13/20

Star Monkey

■ ÉDITEUR Small Rockets ■ DEV Small Rockets
■ GENRE arcade ■ PRIX 90 F (13 €) env.



RATATATA Pour gagner, il faut littéralement défoncer la touche de tir.

Ah ! les bornes d'arcade et les shoots furieux avec lesquels on s'excitait sur un manche et un bouton, cherchant à massacrer le plus de vaisseaux ennemis, en progressant sur un scrolling vertical ! Les nostalgiques de ces petits jeux odieusement addictifs doivent absolument se jeter sur Star Monkey qui, au niveau de la réalisation, est tout à fait dans l'air du temps, mais qui, au niveau de l'esprit, a quinze ans de retard. Loin d'être un grief, cela lui permet d'être fidèle aux classiques du genre comme Xevious, Raiden ou Xenon. Un régal ! **L.-S.R.**

13/20

TESTS EXPRESS

Poséidon, maître de l'Atlandide

■ ÉDITEUR Sierra ■ DEV Impressions Games
■ GENRE gestion ■ PRIX 170 F (26 €) env.



BEN HUR Les courses de char sont la principale distraction du peuple atlante.

Et voici l'add-on à Zeus, nommé Poséidon (frère du premier et dieu de la mer, pour ceux qui dormaient dans les cours d'histoire). On ne peut pas dire que l'on croule sous les innovations, si ce n'est que l'architecture atlante respecte la description qu'en fit Platon dans son fameux bouquin. À part ça, pas grand-chose de neuf, sauf que les Atlantes sont plus portés sur l'étude que sur la bamboula et que la partie stratégique de Zeus, pénible à cause d'une interface loupée, a heureusement été gommée. C'est très bien fait, un poil routinier mais les fans de gestion vont prendre leur pied. Grave. **R.G.**

15/20

L'araignée au plafond

Spider-Man | Incarnez l'homme-araignée dans un jeu d'action dynamique.

Pour info ■ EDITEUR Activision ■ DÉVELOPPEUR Neversoft ■ GENRE action ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC tout Public ■ PRIX 300 F (45 €) env.

Tout en chiffres

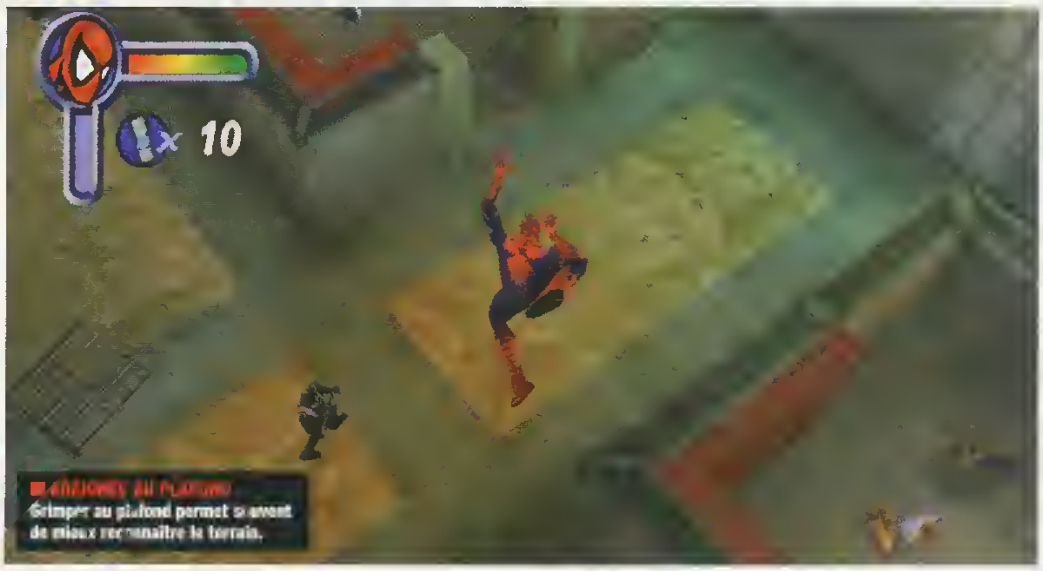
- 5 niveaux
- 4 niveaux [illegible]
- 3 façons d'utiliser la toile

Version testée

- Version finale
- Quelques problèmes de jeu de temps à autre

Adresse Internet

www.activision.com/games/spiderman



■ GRIMPER AU PLAFOND
Grimper au plafond permet souvent de mieux reconnaître le terrain.

Si vous trouvez Superman super-fort mais super-ennuyeux, si vous aimez Batman mais pas Robin, alors réjouissez-vous : Spider-Man débarque sur PC et ce gars-là, c'est pas du mou de veau. Surtout lorsque des super-méchants lui cherchent des noises : action !

Spider-Man donne l'occasion d'utiliser toutes les capacités du Tisseur, conférant au jeu une diversité appréciable.

À une époque (1962) où l'on pensait que la radioactivité pouvait produire autre chose que des leucémies, Peter Parker, un étudiant en chimie, se fait mordre par une araignée radioactive. Au début, ça le gratte juste un peu mais il se rend vite compte que la morsure a développé en lui certaines capacités propres aux araignées : sa force se développe de façon prodigieuse, il peut arpenter murs et plafonds et se voit doté d'un sixième sens l'avertissant de tout danger. Jouant à fond la carte de l'araignée, Peter met alors au point un mécanisme lui permettant de tisser de la toile, et surtout, tricote un magnifique pyjama bleu et rouge qu'il revêtira chaque fois que la justice aura besoin d'un super-héros pour mater les vilains : Spider-Man est né (roulement de tambour et trompettes de circonstance). Si je vous parle de tous ces super-pouvoirs, c'est évidemment parce qu'ils sont au cœur du jeu qui nous occupe. Adoptant une vue à la Tomb Raider avec visée automatique, Spider-Man vous donne en effet l'occasion d'utiliser toutes les capacités du Tisseur, conférant au jeu une diversité appréciable. Ici, vous devrez utiliser votre toile pour poursuivre un ennemi de building en building, là vous devrez gravir un bâtiment en esquivant les roquettes d'un hélico ou encore activer quelques manettes difficilement accessibles pour ouvrir un passage.

Bref, l'action est variée et on enchaîne les niveaux sans se faire prier. Et c'est sans parler du côté baston du jeu puisque chaque boss de fin de niveau vous donnera



■ **LES COPAINS D'ABORD** Le jeu est aussi l'occasion de retrouver de vieux amis comme la Torche humaine.

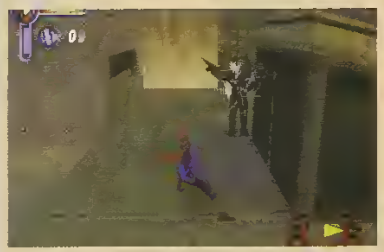


■ **ÇA MANQUE PAS DE PIQUANT** Pas de jeu d'action typé console sans boss de fin digne de ce nom. Spidey, lui, devra affronter ses vieux ennemis.

Maille à partir

En parfait homme-araignée, Spider-Man utilise sa toile ultra-résistante pour se déplacer de bâtiment en bâtiment, pour accéder à des endroits inaccessibles mais aussi pour attaquer ses adversaires ou s'en défendre. Démonstration.

Le coup du cocon



L'Araignée peut emmailloter sa proie dans sa toile. Cette technique ne viendra certes pas à bout des ennemis les plus puissants mais elle les immobilisera assez longtemps pour prendre la fuite ou leur coller une bonne droite.

Boules de toile



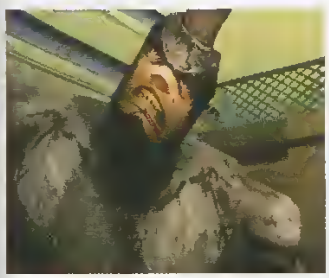
Spider-Man peut également accumuler une certaine dose de toile pour l'envoyer sur ses victimes : c'est l'arme à distance idéale qu'on utilisera de préférence lorsque les adversaires se font trop nombreux pour le corps à corps.

Toile Igloo



Le Tisseur a la possibilité d'édifier ce petit dôme de toile pour se protéger temporairement des coups adverses. C'est la parade idéale lorsque vous tombez en pleine mêlée et que vous voulez faire de la place sans trop vous prendre de coups.

l'occasion de vous battre à coups de poing et de pied via des combos tout droit sortis de Street Fighter. Globalement, le jeu est assez bourrin. Néanmoins, la possibilité de ramper sur les murs et plafonds donne lieu à quelques phases d'infiltration basiques mais bien senties. Les différentes façons d'utiliser la toile pour l'attaque, la défense ou le déplacement (voir encadré) sont la vraie originalité de Spider-Man et sur ce point, les développeurs ont bien travaillé. L'homme-araignée répond au quart de poil et, pour peu que vous disposiez d'un gamepad, vous devriez trouver vos marques assez vite.



■ **ANGEL FACE** Toute ressemblance avec un membre de la rédaction serait fortuite.

Sport arachnéen

Toutefois, il y a cependant un « mais », comme on dit lorsqu'une incertitude plane dans le doute. Le jeu a beau être sympathique, il reste assez laid, faute de professionnalisme de la part des développeurs : comme trop souvent, en effet, lors de la conversion d'un jeu console, on s'est contenté de récupérer les vieilles textures baveuses de la PlayStation au mépris des GeForce et DirectX 8 qui font toute la beauté de l'univers micro ludique PC. Dans le sillage de cette fainéantise, on ne s'étonnera pas de retrouver la plus grosse tare du jeu sur console : la possibilité de sauvegarder uniquement en fin de niveau. Et puis, en tant que véritable fan du Tisseur, je ne peux m'empêcher d'être un peu déçu par ce jeu qui s'avère plus proche du dessin animé niais des années 80 que de la BD originale. Certes, on retrouve l'humour de Peter Parker et tous les amis et ennemis qui peuplent l'univers de *Strange*. Mais on a beau être content de croiser le Scorpion, Venom, Johnny (la Torche humaine) ou encore Daredevil, on regrette que l'ambiance plus adulte de la BD ait été totalement occultée. Si les fans aiment Spider-Man, c'est aussi pour l'aspect sombre de son univers et les errances de son héros. Il y avait franchement de quoi faire un scénar à la Max Payne autour du Tisseur. Au lieu de cela, on nous propose un jeu d'action, qui a ses qualités, certes, mais aux couleurs guimauves avec une histoire digne du beauf qui craint la kryptonite. Dommage. ■

Le jeu a beau être très sympathique, il reste assez laid... faute à une conversion basique de la version PlayStation.

- Arnaud Cueff

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM : PII-400 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ : PIII-600 MHz & 128 Mo
- RECONNANDÉ : Athlon 750 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✘
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✘
- OpenGL ✘

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✘
- Dolby Surround/Digital ✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN ✘ - INTERNET ✘
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✔
- CONNEXION MINIMUM ✘

Le verdict — Spider-Man

COMPARATIF

■ **MAX PAYNE**
Animation est correcte mais les graphismes sont dignes de la PlayStation : une soupe aux pixels indigne de nos PC

■ **GIANTS**
Un drôle d'hybride qui propose une belle réalisation et un challenge de taille. C'est encore une valeur sûre.

■ **MESSIAH**
Un angelot qui change de corps à volonté pour un jeu déjà sorti depuis plus d'un an. Toujours sympa

■ **SPIDER-MAN**
Les premières aventures de Spidey sur PC sont plutôt agréables à vivre

GRAPHISMES
■ L'animation est correcte mais les graphismes sont dignes de la PlayStation : une soupe aux pixels indigne de nos PC

0 — 5 — 10 — **12**

AUDIO
■ Les voix en VO sont réussies mais les bruitages sont très moyens et la musique tape un peu sur les nerfs

0 — 5 — 10 — **11**

MULTIJOUEUR
■ La toile est réservée aux victimes de l'Araignée et Peter Parker est de toute façon un solitaire

0 — 5 — 10 — **-**

POUR : On retrouve avec plaisir ce bon vieux tisse-sur dans un jeu d'action qui exploite bien tous ses pouvoirs

CONTRE : La conversion console habituelle. Tout un pan intéressant de l'univers de Spider-Man est occulté

EN DEUX MOTS...
Malgré tout, Spider-Man tient la route et on ne s'ennuie pas. Les possibilités offertes par la toile et les combos durant les combats assurent le fun !

13/20

On-line Express

Midgard, le site

■ Après la news de juillet-août qui vous annonçait le développement de Midgard, le prochain jeu de Funcom, ce mois-ci, nous vous informons que son site est en ligne. Vous y trouverez donc toutes les dernières infos et les premiers artworks : http://www.funcom.com/corporate/products/midgard.html.

EQ on bien

■ On vient d'apprendre que les serveurs européens vont enfin faire leur apparition. On ne connaît pas encore la date exacte de leur mise en marche, ni leur emplacement, pas si l'on pourra déplacer nos personnages mais cela fait plaisir de savoir que Sony commence vraiment à s'intéresser à nous pauvres malheureux que nous sommes.

EQ on mal

■ Triste nouvelle concernant le Funfaire Everquest passion dont nous vous parlions le mois dernier et à tout simplement été reporté à une date non communiquée. La raison de ce délai coïncide avec la sortie prochaine de Shadow of Luclin (le 3e add-on) sur lequel l'équipe d'Ubi Soft désire se concentrer



■ CONSERVATISME Les personnages gardent certaines similitudes morphologiques avec ceux de Dragon Ball.

Droits privés



■ RAYON LASER Même sans les droits Dragon Ball Z, on peut s'attendre à trouver des pouvoirs semblables à ceux du dessin animé.

Bid for Power privé de la licence Dragon Ball Z.

LAN TCP/IP

Pour les novices, **Bid for Power** est un mod pour Quake III destiné à nous faire revivre des combats fidèles au dessin animé *Dragon Ball Z*. Enfin, c'était le cas jusqu'au début du mois d'août. En effet, Funimation a vendu les droits à **Infogrames** et, après que ce dernier eu, semble-t-il, demandé au développeur de Bid for Power de transformer leur projet en un jeu java, ce qu'ils ont refusé de faire, le mod s'est vu tout bonnement privé d'utiliser tous les éléments ayant trait à la licence. La bonne nouvelle est que le développement de Bid for Power continue bien qu'il utilise à présent d'autres textures de personnages. Cependant, une question se pose : Infogrames aurait-il peur que ce mod gratuit fasse de l'ombre à ses futurs jeux payants ? ■



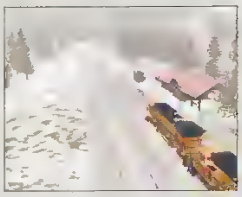
LA CAMPAGNE QUI DÉFILE, LE VENT DANS LES CHEVEUX, LE BRUIT SOURD DES WAGONS...

PAS DE DOUTE, VOUS ÊTES BIEN DEVANT UN ORDINATEUR.

Découvrez une simulation ferroviaire au réalisme saisissant : de superbes environnements en 3D, des paysages et des tracés de voies authentiques, une météo et des sons dynamiques, des trains fidèlement reproduits avec des performances et des comportements réalistes.



Conduisez 9 locomotives de légende (vapeur, diesel et électrique) et voyagez sur 6 lignes du monde entier.
Retrouvez toute la précision et la complexité du transport ferroviaire. Éprouvez toutes les sensations d'un vrai conducteur au travers de défis propres à chaque voie.



Enfin, pour une durée de vie et un plaisir sans fin, construisez vos propres lignes, missions, décors et trains, grâce aux outils de développement intégrés.

Microsoft®
Train Simulator

www.microsoft.com/france/jeux

On-line Express

Fallait oser !

■ Opération assez impressionnante de la part de Maximum Chaos Studios, les développeurs de Fighting Legends, un jeu de rôle-stratégie on-line. En effet, ces derniers vont distribuer aux magasins de jeux américains la bagatelle de 55 000 CD de leur bêta 3. Cela devrait donc leur assurer un large panel de testeurs.

Atlantech : du nouveau

■ Cela faisait un moment qu'on attendait des nouvelles de World Fusion et de leur jeu de rôle on line, Atlantech, à l'ambiance très « alien ». Figurez vous qu'il vient de passer en bêta-test et qu'il ne devrait pas être trop tard pour vous y inscrire (www.atlantech.com). Bonne chance pour la sélection !

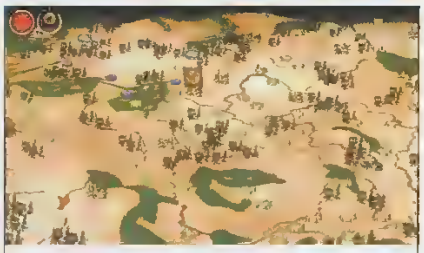
EVE Online

■ Décidément, ce mois-ci est encore riche en bêta tests. C'est donc au tour d'EVE Online de CCP Games, un jeu de stratégie-politique spatial en univers persistant de mettre son formidable bêta en ligne bientôt. La première phase de test n'est pas prévue avant décembre. La sortie du jeu est prévue à avril 2002.



■ **TOUR PAR TOUR** Le combat se passe dans une arène en 3D et l'objectif est de supprimer les unités ennemies.

Lorgaine, pour de bon



■ **ALEXANDRE LE GRAND** Chaque cercle druidique représente un lieu dont vous devez vous emparer.

Et un jeu de stratégie on-line en tour par tour, un !

UNIVERS PERSISTANT **Lorgaine : the Black Standard** vient d'arriver en version finale et devrait être jouable à partir de mi-août. Il s'agit d'un jeu 3D qui vous place à la tête d'une bande de guerriers que vous devez conduire à la victoire via des batailles se déroulant en tour par tour. Le principe est de conquérir des territoires (il existe 200 zones à posséder) et d'augmenter vos points de réputation (utilisés pour améliorer vos soldats) en vous battant contre d'autres joueurs. Lorgaine est disponible en version gratuite pour un mois, après quoi vous devrez payer mensuellement une somme de 8 $ ou prendre un forfait. ■

Combats Magic

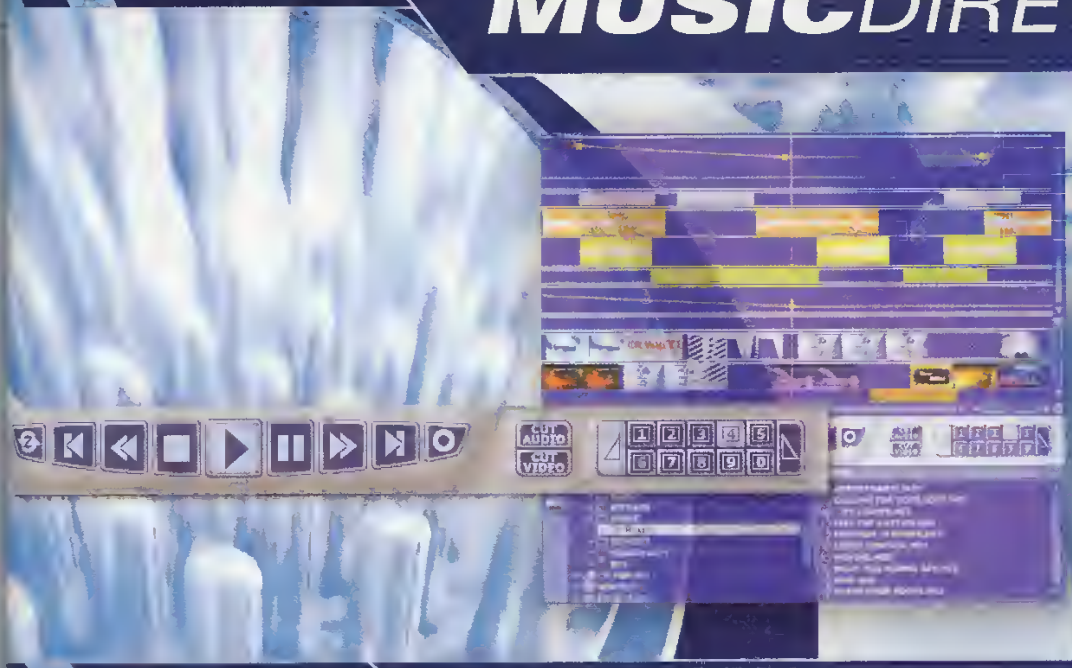
Duel Field ne peut décidément pas renier son inspiration Magic the Gathering.



■ **JEU DE DAMES** L'interface de Duel Field vous permet d'organiser les affrontements tout en visualisant les scènes de combat.

UNIVERS PERSISTANT Nos petits Français de **Sismoplay**, basés à Lyon, s'apprêtent à sortir (en décembre) la première partie de leur jeu on-line en tour par tour, **Duel Field**. Cette version, appelée **Disciple**, sera gratuite et vous permettra de vous familiariser avec les règles du jeu.
Si le gameplay vous plaît, la version Expert, payante cette fois-ci (autour de 10 $/mois), devrait débarquer en janvier prochain. Elle vous permettra, en autres, de faire évoluer vos déités, vos créatures ou de faire partie intégrante de la communauté on-line. Mais d'ici là, vous aurez le temps d'explorer le background de Duel Field et de prendre plaisir à regarder les magnifiques cinématiques de déroulement des combats. ■

MUSICDIRECTOR





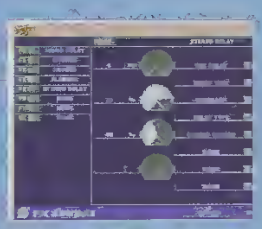
Existe en version pro

Music Director, le logiciel de production musicale professionnel et convivial

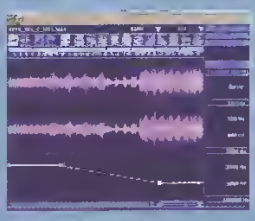
- 128 / 256 pistes audio en qualité CD
- 3 000 / 10 000 nouveaux samples & loops: techno, trance, house, disco, breakbeat, ...
- 4/8 pistes vidéo + fonctions d'édition vidéo
- Edition audio complète + compatibilité VST 2.0
- Auto Timestretching: bouclage automatique en temps réel
- Import & Export de fichiers MP3, WAV, WMA, AVI
- ...

PC CD ROM

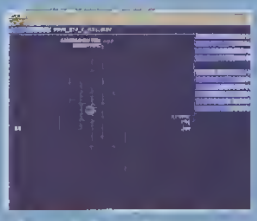
POUR TOUS PUBLICS



FX Studio



Editeur Wave



Time & Tune Generator

eJay

www.eJay.fr

VST est une marque déposée de Steinberg Soft-und Hardware GmbH

FOCUS HOME INTERACTIVE

Plus près des étoiles

Star Wars Galaxies | Nouvelles infos, nouveaux screenshots.

POUR INFO

- **ÉDITEUR** Ubi Soft
- **DÉVELOPPEUR** Verant
- **GENRE** Rôle on-line
- **DATE DE SORTIE** Automne 2002

ADRESSE

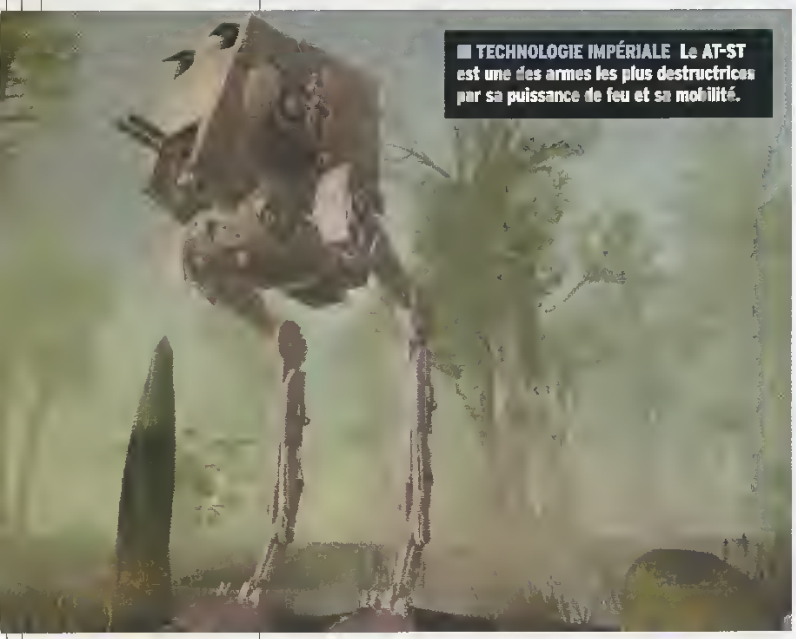
www.starwarsgalaxies.com



GÉANT À QUATRE PATTES L'AT-AT apparu pour la première fois dans *L'empire contre-attaque* sera bien présent dans le jeu.



COMBAT SPATIAL Verant a promis que les vaisseaux seront contrôlés simplement à l'aide d'une souris et des touches du clavier.



TECHNOLOGIE IMPÉRIALE Le AT-ST est une des armes les plus destructrices par sa puissance de feu et sa mobilité.

Plus les mois avancent, plus l'attente devient insupportable. Heureusement, pour conserver notre intérêt, l'équipe de Star Wars Galaxies continue à lâcher régulièrement des informations qui viennent remplir l'énorme FAQ déjà existante.

On ne pouvait résister à la tentation de vous montrer les nouveaux screenshots de Star Wars Galaxies. D'autant plus que deux d'entre eux portent sur la phase de combat spatial. Celle-ci a déjà été annoncée comme une extension officielle censée arriver six mois après la sortie commerciale de Star Wars Galaxies. Néanmoins, elle est déjà très avancée. Et croyez-moi, c'est aussi joli que ça quand ça bouge. Profitons-en aussi pour dire que la date officielle de sortie a été fixée à l'automne 2002 (approximativement), avec une bêta qui s'étalerait au minimum pendant l'été.

Côté gameplay, on en sait encore un peu plus sur tout ce qui sera possible de faire, la dernière grosse nouvelle étant qu'un système d'apprentissage entre joueurs sera inclus. C'est-à-dire qu'un expert en commerce pourra, par exemple, prendre un débutant afin de le former et l'aider à progresser dans son art. On espère que cela marchera aussi avec l'apprentissage de la Force, devenir un maître Jedi prenant ainsi tout son sens.

Apprenti ou chasseur ?

Dans un autre registre, il sera possible de devenir chasseur de primes comme Boba Fett, avec une compétence permettant de traquer votre cible, que ce soit une I.A. contrôlée par l'ordinateur, ou un joueur qui aurait enfreint certaines règles. Et plus vous aurez de l'expérience, plus vos contrats seront difficiles, mais vous aurez toujours le choix de la victime parmi une liste disponible dans la guilde des chasseurs de primes. C'est tout pour ce mois-ci, mais nous reviendrons sur le sujet si d'autres points importants sont révélés. ■

- Loïc Claveau



COMME SI ON Y ÉTAIT Avec de tels graphismes, on a vraiment l'impression d'être au cœur des films de George Lucas.

UNIVERS PERSISTANT

DJ MIXSTATION



recommandé par Carl Cox



PC CD ROM

POUR TOUS PUBLICS

AVEC DJ MIXSTATION LE DJ C'EST VOUS!

- Calage automatique instantané en un seul clic du BPM entre chaque morceau: enchaînement des morceaux parfait & immédiat !
- Table de mixage intégrée avec pitch de –8%/+8% à -33%/+33%, equalizer 3 bandes & crossfader
- Sampler d'effets inclus plus de 500 effets & samples exclusifs
- Edition & gestion facile des playlists Audio & MP3
- Fonction automix: programmation automatique de votre mix (idéal pour animer vos soirées)
- Multiples effets assignables en real time: filtre, echo, reverb, flanger...
- Gravure directe de son mix sur CD
- ...



Playlists audio, MP3 & crossfader



Fonction automix



Sampler d'effets

eJay www.eJay.fr

mcm DJ FOCUS

Avis de tempête

World of Warcraft | Un vent nouveau souffle sur les univers permanents.

POUR INFO

■ ÉDITEUR
Blizzard

■ DÉVELOPPEUR
Blizzard

■ GENRE
Jeu de rôle on-line

■ DATE DE SORTIE
When it's done

ADRESSE

www.blizzard.com/WoW/



■ ALERTE À AZEROTH Sans atteindre le niveau d'un Neverwinter Nights, les personnages s'avèrent magnifiques et très détaillés.

Porté par les très pénétrables voies du marketing, c'est durant l'ECTS que Blizzard a fait l'annonce de son nouveau jeu : World of Warcraft. Évidemment, dans l'ambiance insipide de ce salon pathétique, c'est le genre de produits auxquels on se raccroche, mais cela suffit-il pour convaincre ?

Malgré ses efforts considérables, l'équipe de Bill Roper n'aura su conserver le secret jusqu'à la dernière minute. En effet, la veille de la conférence de presse, la teneur de l'annonce s'était déjà répandue sur le Net : Blizzard va créer un univers permanent exploitant le monde de Warcraft. La surprise n'était donc pas de mise lors de la présentation de World of Warcraft. En fait, l'assemblée est demeurée assez dubitative : quel sera l'intérêt de ce nouveau MMORPG face à la pléthore de produits déjà existants dans le domaine ? Et puis progressivement, alors que Bill dans un premier temps, puis ses comparses lors de présentations privées, expliquent leur concept et leur approche, l'enthousiasme nous gagne.



■ P'TITE TÊTE Les échelles entre créatures étant respectées, voir un Minotaure charger votre héros est impressionnant.

Zogzog

D'abord, il faut dire que l'univers de Warcraft bénéficie d'une grosse côte (bien saignante) de sympathie qui est ici parfaitement exploitée. L'excellent moteur graphique reprend en 3D le design de la série et l'on évolue donc dans de somptueux décors très colorés, vallonnés, à l'architecture assez cartoon (toits et murs déformés). Les différentes régions que l'on a pu explorer bénéficient d'identités visuelles fortes : bourgade accueillante, plage déserte, champs de blé... et toutes s'enchaînent sans chargement. Vous sortez d'un petit village sympathique digne de Disney pour vous enfoncer dans une forêt verdoyante. Au détour d'un pont couvert, le feuillage se fait plus dense, d'étranges regards luisants apparaissent dans les branches et l'inquiétant cimetière qui se présente devant vous à la nuit tombante semble sortir de l'imagination de Tim Burton. Ambiance assurée ! Les personnages aussi nous permettent de retrouver

UNIVERS PERSISTANT



ZOGBRACAOAZOG Pour lancer un sort, il suffit d'ouvrir votre grimoire et de le sélectionner. Même un Orc peut le faire.

des groins familiers. En effet, outre les Humains, il sera possible d'incarner des Orcs et des Minotaures. Bon, d'accord, nos amis à cornes peuvent sembler nouveaux mais sachez qu'historiquement, vos aventures se dérouleront après Warcraft III dans lequel ils sont omniprésents. Cela explique aussi l'apparition d'adversaires originaux tels les Gnolls, les Kobolds ou les Ents (de gigantesques arbres).

N'importe quel joueur pourra s'amuser, seul ou en équipe, dès les premières minutes.

Et hop, avec la souris

Mais au-delà de son esthétisme sans faille, c'est plus spécifiquement au niveau de son concept que World of Warcraft se distingue de ses concurrents. Comme l'explique Bill Roper, le jeu est « *easy to learn, difficult to master* ». Concrètement, vous choisissez le look de votre avatar (voir encadré) avant de vous lancer directement dans l'aventure : pas de manuel à lire, ni d'interface complexe à maîtriser. Le jeu ressemble à un Diablo 3D on-line. On avance, on discute, on se bat,

On se connaît ?

GENÈSE Tout commence par la personnalisation de votre avatar.



Il faut admettre que malgre la variété des equipements, les personnages de Diablo II que l'on croise sur Battle net se ressemblent un peu tous. Ce ne sera pas le cas dans World of Warcraft. Outre les trois especes différentes, on pourra choisir son sexe (non, pas gros !), sa classe (ce qui modifie la morphologie), sa couleur de peau et surtout son visage. À la manière d'un portrait robot, vous définirez l'apparence des yeux, les traits du visage, les attributs capillaires (coupe et couleur de cheveux, barbe, favoris, etc.) ou encore la forme des cornes



Le resultat est d'autant plus impressionnant que les graphismes retranscrive parfaitement le resultat. Ajoutez des equipements qui changent votre apparence et les chances pour que vous croisiez votre jumeau s'approcheront du zero.





■ DANS LES CROCS Les phases de combat sont du simple Slash type Diablo. Un clic et on observe.

on balance des sorts, on ramasse des objets (armes, armures, potions, etc.) à mettre dans l'inventaire, et ainsi de suite. Les propriétés particulières de chaque objet sont décrites dans le jeu, tout est accessible d'un clic de mulot, bref, la simplicité incarnée.

Néanmoins, la profondeur devrait être au rendez-vous avec de nombreux sorts et des compétences variées. Malgré la présence certaine de classes, on ignore encore comment fonctionnera l'évolution du personnage : par gain d'aptitudes ou cumul d'expérience. Blizzard assure en tout cas que n'importe quel joueur pourra s'amuser, seul ou en équipe, dès les premières minutes. D'innombrables quêtes (collecte d'ingrédients, escorte de VIP, chasse au vilain pas beau du coin, transport de missive, etc.) seront rapidement disponibles. Il suffit de discuter avec un habitant pour se voir confier une mission (quel bande d'assistés !). La destination apparaît sur la carte et c'est parti mon Kiki (un grand voyageur devant l'éternel ce Kiki).



■ INQUIÉTANT Même si le héros n'a pas le look de Jack, ce cimetière rappelle étrangement les productions de Tim Burton.

Venez nombreux

Bien entendu, une trame de fond animera l'univers mais Blizzard refuse d'en révéler la teneur de peur d'en dévoiler trop sur le scénario de Warcraft III. Les joueurs qui souhaitent s'investir à fond pourront cependant y jouer un rôle essentiel par le biais des guildes dont la création est fortement encouragée. Pour ce qui est du PvP, le développeur semble (rien de définitif) opter pour la simplicité : ceux qui veulent être tranquilles seront insensibles aux attaques des autres joueurs tandis que les Raoul pourront se ventiler façon puzzle aux quatre coins d'Azeroth entre eux.

Certes, il reste beaucoup d'inconnues, tant pour nous que pour l'équipe de Bill Roper apparemment, mais entre son magnifique univers, sa simplicité d'accès et son apparente richesse, World of Warcraft a su enchanter les foules. Même moi qui suis habituellement réfractaire aux univers permanents, j'ai du mal à contenir mon impatience (c'est que ça déborde de partout cette saleté !). Reste à espérer que la date de sortie ne soit pas trop éloignée. ■

- Frédéric Dufresne

TENNIS MASTERS SERIES

TENNIS MASTERS CUP SYDNEY 2001

Bons nerfs du jeu



Les 10 terrains des Masters Series fidèlement reproduits



Une jouabilité exemplaire avec plus de 60 coups possibles



Bientôt disponible sur PS2 et XBOX

TENNIS MASTERS SERIES

Disponible prochainement.

ATP

INDIAN WELLS · ERICSSON OPEN, MIAMI · MONTE-CARLO · ROMA · HAMBURG · MONTREAL · CINCINNATI · STUTTGART · PARIS · SYDNEY 2001

PC CD ROM

PlayStation.2

MICROÏDS

Pêche et nature

Dark Age of Camelot | Introduction au royaume d'Hibernia.

POUR INFO

■ ÉDITEUR
Vivendi Universal

■ DÉVELOPPEUR
Mythic Entertainment

■ GENRE
jeu de rôle on-line

■ DATE DE SORTIE
fin 2001

ADRESSE

www.darkageofcamelot.com



■ STATURE IMPOSANTE Les Firbolgs comptent parmi les plus impressionnants personnages du jeu.

La quatrième phase de bêta de Dark Age of Camelot est enfin commencée, c'est donc un moment opportun pour faire un petit bilan de ce qui s'y passe et de faire le point sur le troisième et dernier royaume qui vient de faire son apparition.

Avant tout, j'aimerais tirer mon chapeau à Mythic Entertainment, une des équipes de développement les plus sérieuses du moment. On sait à présent la difficulté que représente la gestion d'un univers persistant et c'est pourquoi, contrairement à Ultima Online, Everquest ou même Anarchy Online, Dark Age of Camelot est en bêta depuis presque un an. Le jeu s'affine donc de patch en patch pour le plus grand plaisir de ceux qui y jouent. Bref, tellement de choses ont changé depuis notre dernière mise au point qu'il me faudrait une pagination que je n'ai pas pour en faire le résumé. Contentons-nous donc pour le moment, et en attendant le test où tout vous sera dévoilé de parler du royaume d'Hibernia (équivalent de l'Irlande), le petit dernier.



■ MAUVAISES RENCONTRES ? Certaines créatures, bien que vilaines par l'apparence, peuvent se révéler amicales.

Nature et enchantements

Il se situe sur une île à l'ouest des terres de feu Arthur où les habitants ont la particularité de vivre en harmonie parfaite avec la nature (d'où ils tirent d'ailleurs la plupart de leurs pouvoirs magiques) comme le prouvent les matériaux utilisés pour leurs bâtiments (bois et pierres). D'autre part, et à l'instar des deux autres contrées, quatre races peuvent y être jouées. On retrouve enfin les elfes, que beaucoup de joueurs attendaient, ainsi que les Celtes et deux autres races complètement nouvelles : les Firbolgs et les Lurikeens. Les elfes et les Lurikeens sont des créatures naturellement aptes à utiliser la magie alors que les deux autres sont plus enclines à l'utilisation des armes. C'est donc à vous de choisir lors de la création de votre avatar, la future carrière que vous allez embrasser.

UNIVERS PERSISTANT



■ DE VIE À TRÉPAS Lorsque vous mourez, il est possible de continuer à regarder l'action comme si vous étiez désincarné.



■ PROPORTION TRUQUÉE
Le Lurikeen est une créature magique et fait un parfait magicien.

Il faut savoir que dans Dark Age of Camelot, l'évolution du personnage se décompose en deux segments. Pour prendre Hibernia en exemple, le premier choix auquel vous êtes confronté est la Voie (Ways), qui s'étale du niveau 1 à 5. Elle représente une des quatre philosophies de la vie. On y trouve la Voie du Bras (ceux qui règlent leurs problèmes avec une arme), de la Furtivité (ceux qui se font discrets), de la Nature (ceux qui vénèrent la terre) et de la Magie (ceux qui plient la nature à leurs exigences).

Connais-toi toi-même

Cela vous laisse donc 5 niveaux pour tester vos affinités avec l'une des Voies et après cela, vous devrez emprunter le Chemin, qui, fonctionnant comme une spécialisation, fixe la profession de votre personnage pour le reste de sa vie. Il en existe 3 : celui de l'Essence, de l'Harmonie et de la Focalisation. C'est ainsi que vous allez pouvoir choisir une des 11 classes disponibles.

En faire la liste serait trop long, mais sachez juste qu'une de ces classes, l'Eldrich, risque de se révéler très intéressante, étant donné que ce personnage est le sorcier le plus puissant de tout le jeu. On notera aussi que la magie d'Hibernia se concentre sur le contrôle des esprits que ce soit de façon suggestive (l'enchanter) ou brutale (le mentaliste) et qu'il existe aussi de nombreuses classes hybrides comme le Nightshade ou le Champion qui bien que guerrières de vocation, font appel à la magie pour affûter leur efficacité.

Avec un peu de chance, Dark Age of Camelot devrait sortir à la fin 2001 alors attendez-vous à un test complet prochainement ! ■

- Loïc Claveau

Le jeu s'affine de patch en patch pour le plus grand plaisir de ceux qui y jouent.



■ À PERTE DE VUE
Dans Dark Age of Camelot, le clipping est très bien géré.

Mod du Mois

Science & Industry

POUR INFO

■ ÉDITEUR
aucun

■ DÉVELOPPEUR
S&I Team

■ GENRE
jeu d'action 3D

■ NOMBRE DE JOUEURS PAR SERVEUR
32

■ CONNEXION MINIMUM
56k

■ PRIX
gratuit

ADRESSE

www.planethalflife.com/si/index.html

JEU MODIFIÉ

Half-Life

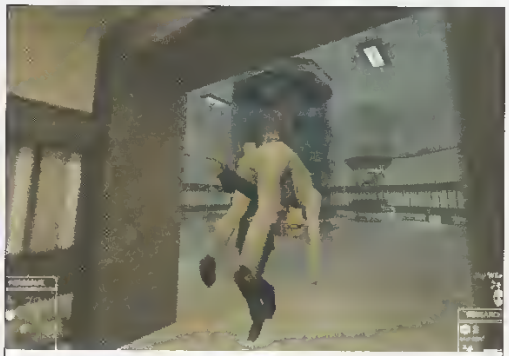
Parmi la multitude de Mod que l'on peut trouver sur le Net, il en est quelques-uns qui se démarquent des autres. C'est le cas de Science & Industry qui apporte une richesse au niveau du gameplay que très peu peuvent se vanter d'avoir.

Et rien que le nom de ce Mod augure déjà de quelque chose de particulier. Et pour ceux qui se demandent dans quelle catégorie le classer, on peut dire que c'est un savant mélange entre Counter-Strike, Team Fortress et Civilization (eh oui, rien que ça ma bonne dame !). Pour résumer, le jeu met en scène deux grosses corporations industrielles qui se livrent une course technologique effrénée par le biais de leurs scientifiques (des personnages non joueur).

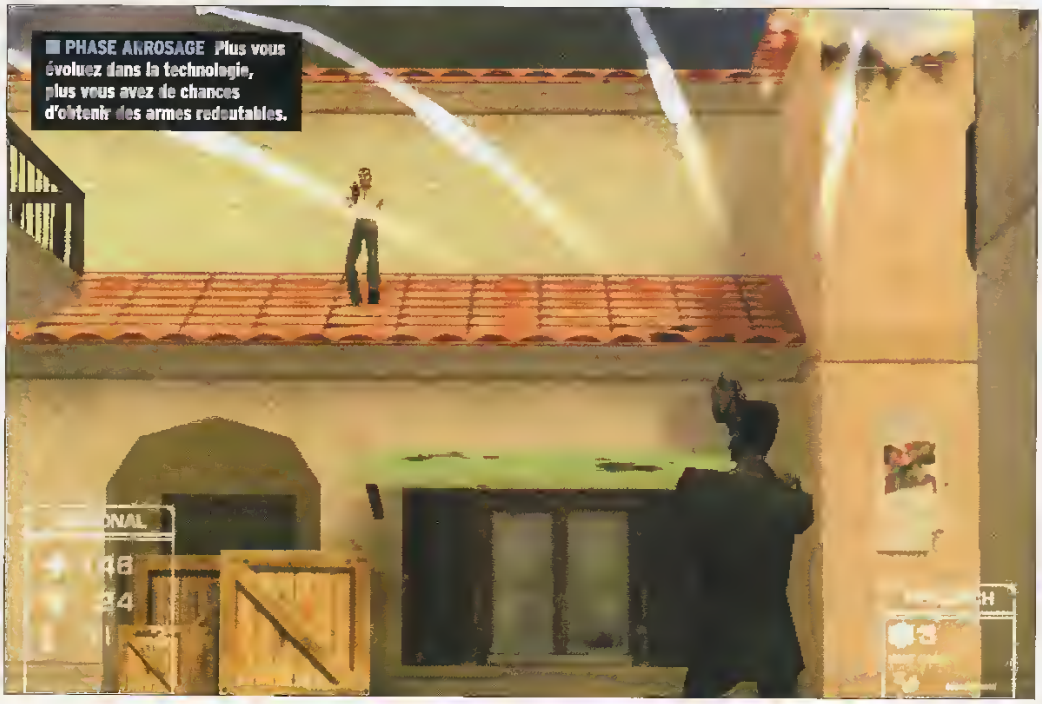
En tant qu'agent de sécurité d'une des deux firmes, vous avez pour principal objectif de protéger coûte que coûte ces génies, sans pour autant les déranger dans leur fastidieux travail qui consiste à rechercher de nouvelles technologies pour votre camp (meilleurs armes, armures et équipements). Mais bien sûr, comme dans toute compétition, il s'agit aussi de tout faire pour ralentir l'ennemi. La stratégie de Science & Industry intervient donc à deux niveaux. Le premier est de définir, grâce à des cessions de votes, quelle branche de l'arbre technologique vous allez emprunter, autrement dit, dans quel domaine allez-vous vous spécialiser. Les armes biologiques ? Les armures hautement protectrices ? Il existe même des améliorations qui permettent de raccourcir le temps de respawn lorsque vous mourez, etc. L'idéal, bien sûr, serait de tout rechercher en même temps mais cela prendrait trop de temps. La survie se fait donc dans la spécialisation.

Travail à la chaîne

Le second est de s'organiser pour assurer la protection de vos scientifiques (entendre des coups de feu les perturbe) et attaquer la base ennemie. Cette phase a de nombreuses conséquences sur votre production et celle de l'ennemi. Par exemple, si vous pénétrez dans la base de l'autre corporation, vous pouvez détruire ses machines et ralentir sa production ou bien il pourrait vous venir à l'idée de supprimer ses hommes en blouse blanche. Mauvaise idée, car là, vos propres scientifiques, apprenant que vous avez tué d'autres chercheurs, manifesteraient leur



■ KIDNAPPING Pour capturer un scientifique, prenez-le sur votre épaule et emmenez-le à la DRH.



■ PHASE ARROSAGE Plus vous évoluez dans la technologie, plus vous avez de chances d'obtenir des armes redoutables.

LAN
TCP/IP



■ MÈCHE COURTE Avant de toucher le CA, il faut savoir comment l'utiliser...

mécontentement en ralentissant votre production. Au lieu de ça, il est plus intéressant de les capturer en les assommant à coup d'attaché-case, de les prendre sur vos épaules et les ramener dans votre camp.

Recrutement forcé

C'est là qu'intervient un des personnages-clef du jeu : le directeur des ressources humaines. Il va s'occuper de convaincre le chercheur de travailler pour lui, ce qui augmentera votre rendement. Mais il ne sert pas qu'à cela puisqu'en cas de vol de technologie (lorsque vous tuez un ennemi et que vous lui piquez une arme à laquelle vous n'avez pas accès), c'est aussi à lui que vous devez rapporter tous les objets inconnus, de façon à gagner du temps sur les futures recherches. Il ne faut rien laisser au hasard car tout coûte de l'argent. Même la mort a son prix, puisque votre corporation doit vous cloner afin de vous faire revivre...

Les deux corporations industrielles se livreront une course technologique effrénée.

ce qui n'est pas gratuit. Ainsi, plus vos chercheurs travaillent, plus ils vous rapportent de l'argent. Certaines cartes comportent aussi des ressources à récolter pour augmenter le compte en banque de la corporation.

Science & Industry est donc un mod très intéressant dont le gameplay change des habituels séances de tir au pigeon ou de jeu de massacre: Il faut juste prendre le temps de bien comprendre les subtilités pour l'apprécier à sa juste valeur. On vous fait confiance pour ça ! ■

- Loïc Claveau



■ À LA JOHN WOO Voici le type d'agent de sécurité que vous devez contrôler. Le camp se reconnaît à la couleur du tee-shirt.



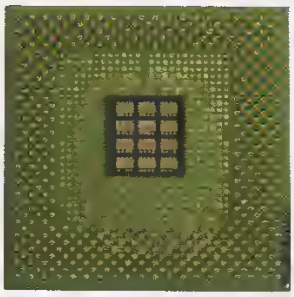
■ OPÉRATION DISCRÉTION Certaines pièces d'équipement vous permettent de vous infiltrer sans être vu, comme cet appareil qui active un bouclier d'invisibilité.

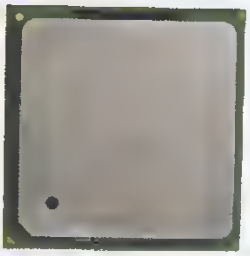
Cure d'amaigrissement

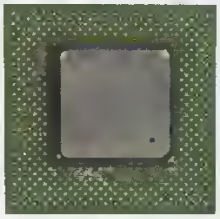
Le nouveau Pentium 4 | Plus rapide et moins cher.

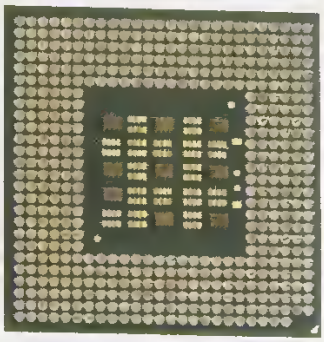


Le fleuron d'Intel reste le Pentium 4, un processeur pouvant atteindre de très hautes fréquences. Aujourd'hui, il accède à la barre des 2 GHz ! De plus, il dispose de toutes nouvelles plates-formes qui se passent de la mémoire RAMBUS, son principal handicap. Bref, le Pentium 4 met tous les atouts de son côté.





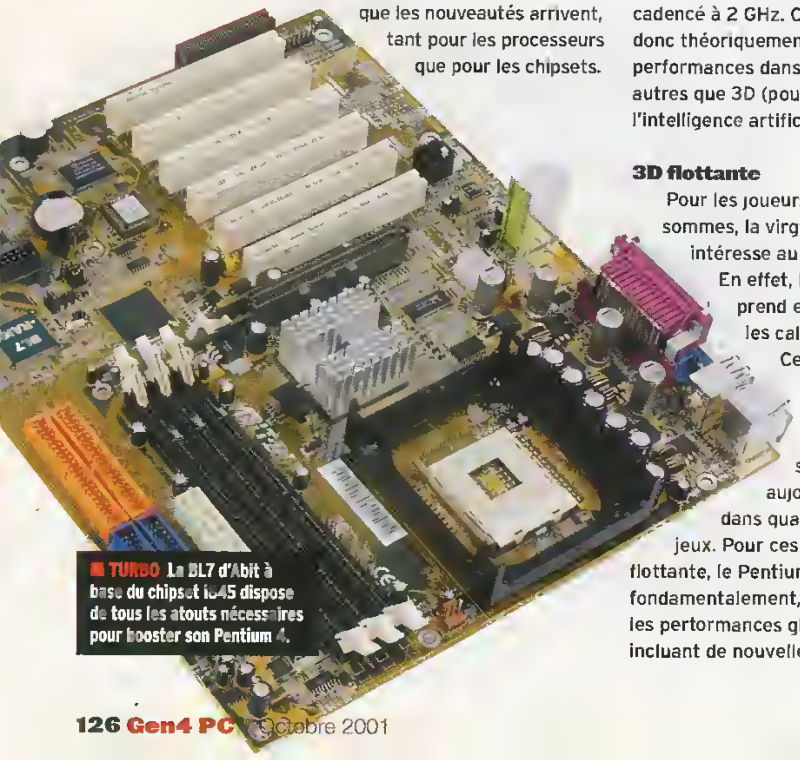




GIROUETTE Pour quelque temps, les versions socket 423 et 478 du Pentium 4 vont cohabiter. Évidemment, il vaut mieux miser sur l'avenir.

Le Pentium 4 subit sa première cure de jouvence en perdant du poids tout en gagnant de la vélocité.

Après la course au Gigahertz, les constructeurs de processeurs, Intel et AMD, pour ne pas les citer, ont sans cesse augmenté la fréquence de leurs rejetons taits de silicone et de cuivre. Intel possède dans ce domaine une avance considérable. En effet, le Pentium 4 peut atteindre de très hautes fréquences grâce à son architecture étudiée pour cela. L'Athlon d'AMD accuse une architecture beaucoup plus ancienne qui dissipe beaucoup de chaleur et ne lui autorise donc qu'une élévation de fréquence limitée. Il faudra attendre le nouvel Athlon appelé pour le moment Athlon 4 et son tout nouveau cœur (nom de code Palomino) pour voir la vitesse s'accroître sensiblement. Pour le moment, c'est donc chez Intel que les nouveautés arrivent, tant pour les processeurs que pour les chipsets.



TURBO La BL7 d'Abit à base du chipset i845 dispose de tous les atouts nécessaires pour booster son Pentium 4.

Le Pentium 4 intègre une architecture appelée NetBurst. Les unités de calculs des nombres ont été complètement repensées. Ainsi, l'unité qui calcule les nombres entiers ou ALU (Arithmetic Logic Unit) dispose d'une nouvelle gestion. Elle autorise un échange au double de la fréquence soit 4 GHz pour le P4 cadencé à 2 GHz. Cela permet donc théoriquement d'accroître les performances dans les calculs autres que 3D (pour la gestion de l'intelligence artificielle par exemple).

3D flottante

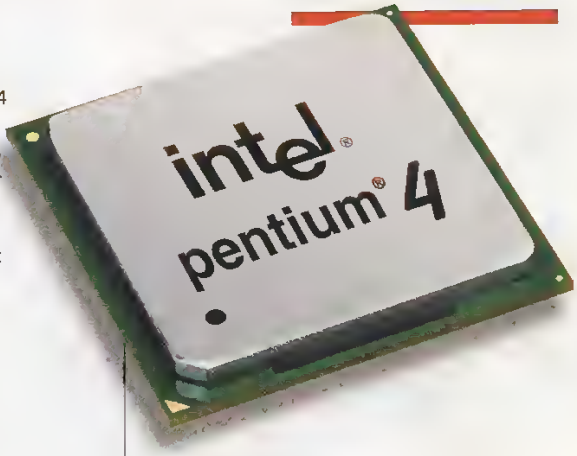
Pour les joueurs que nous sommes, la virgule flottante nous intéresse au premier chef. En effet, l'unité FPU prend en charge tous les calculs matriciels. Ces derniers servent principalement à générer les scènes 3D, aujourd'hui utilisées dans quasiment tous les jeux. Pour ces calculs en virgule flottante, le Pentium 4 n'innove pas fondamentalement, mais améliore les performances globales en incluant de nouvelles instructions.

Un nouveau processeur chez Intel implique souvent aussi un nouveau jeu d'instructions supplémentaires. Pour le Pentium 4, elles se nomment SSE2 pour Streaming SIMD Extension 2. Elles comprennent 144 nouvelles instructions qui optimisent la gestion de la mémoire et du cache. Le but des instructions supplémentaires est de réunir plusieurs opérations similaires et répétitives en une seule. Les SSE2 sont orientées entre autre vers la 3D et la vidéo ce qui est une bonne nouvelle pour le joueur. Le seul hic, c'est que les applications doivent être développées en vue de gérer ces instructions. DirectX 8, la nouvelle librairie de programmation pour les jeux, utilise les SSE2 qui pourront en conséquence bénéficier à toutes les applications développées sous cette norme. Le dernier point important concerne la vitesse du bus externe (FSB : Front Side Bus). C'est le canal de communication qui relie le processeur au reste de la carte mère en passant par le chipset. Le Pentium 4 monte la barre très haut avec 400 MHz. Il s'agit en fait de 4 canaux de communication cadencés à 100 MHz chacun. On appelle cela un bus Quad Pumped. Il permet donc un échange beaucoup

plus rapide notamment avec la mémoire. Pour utiliser au mieux la bande passante offerte par le FSB de 400 MHz du Pentium 4, Intel a associé à ce processeur la mémoire RAMBUS via le chipset iB50.
Si les performances de cette mémoire sont réelles, elles ne sont pas assez conséquentes pour justifier son prix élevé. Ainsi pour équiper une machine de 128 Mo de mémoire RAMBUS, il faut débourser 500 francs. De plus l'architecture du chipset iB50 nécessite un montage de barrettes mémoire par paires afin d'utiliser les deux canaux de communication.

DDR de remplacement

Pour notre exemple, il faudra donc prendre deux barrettes de 64 Mo. Une alternative consiste à utiliser la mémoire DDR, déjà employée sur les plate-formes AMD, qui possède de très bonnes performances, avec un prix beaucoup plus raisonnable, environ 200 francs les 128 Mo. En attendant les futurs chipsets d'Intel capable de gérer une telle mémoire (iB45D et iB45G), c'est Via qui, comme à son habitude, reste très réactif face aux demandes du marché. Le constructeur propose le premier chipset qui gère le Pentium 4 et la mémoire DDR. Fort de son expérience avec les chipsets Pro266 (DDR + Pentium III) et KT266 (DDR + Athlon), Via maîtrise très bien la gestion de la mémoire DDR. Le P4X266 reprend donc naturellement les caractéristiques de ces frères aînés. La seule différence demeure l'utilisation du bus à 400 MHz avec une conversion pour la DDR 266 ou 200 MHz. Le P4X266 gère également la mémoire SD-RAM. Les modes 4x et FastWrites sont disponibles au niveau du port AGP qui est par ailleurs à la norme AGP 2.0. Pour la partie gestion des disques dur et du multimédia rien de nouveau. On retrouve bien entendu l'Ultra DMA 100, l'émulation audio AC97 2.2 et 6 ports USB en version 1.1. Nous avons effectué les mesures de performances sur une plate-forme de référence Via, munie d'un P4 1,5 GHz et d'une GeForce 3.
Le premier test concernant la bande passante mémoire nous démontre bien l'avance de la RAMBUS dans ce domaine. En passant sur des tests un peu plus concret, on s'aperçoit vite que même si la plate-forme RAMBUS reste devant, les différences sont très minimes. On a moins de 7 % dans Quake III (pour l'OpenGL) et un peu moins de 9 % dans Aquamark (pour le Direct3D).



INFOS

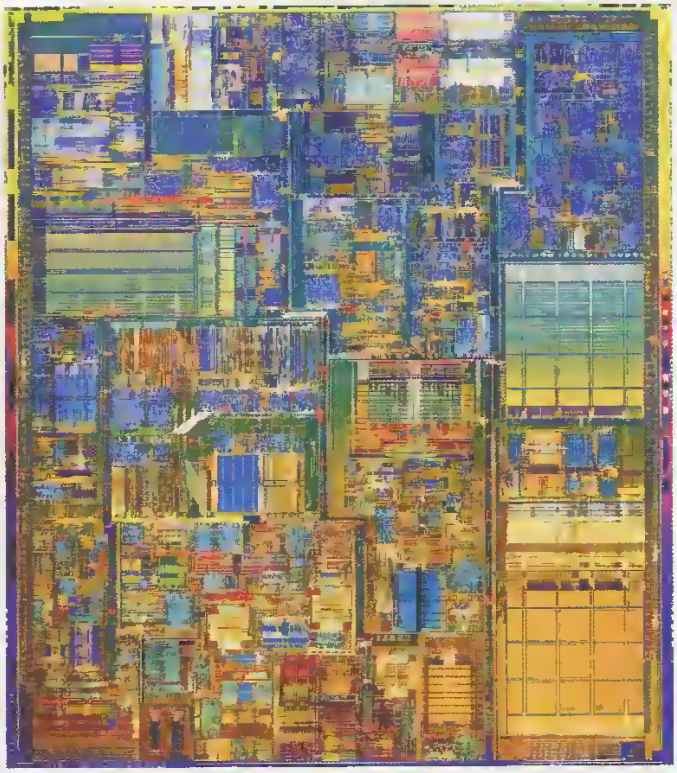
Nom : Pentium 4 2 GHz
Constructeur : Intel
Caractéristiques techniques : processeur au format Socket 423 et 478 fréquence 2 GHz FSB 4 x 100 MHz mémoire cache niveau 2 de 256 Ko, instructions supplémentaires SSE2
Prix : env. 5 500 F
Note : 13 /20

Face aux assauts des détracteurs du Pentium 4 et de la mémoire RAMBUS, Intel a développé un chipset capable de gérer le P4 et la mémoire SD-RAM. Ce chipset porte le nom de iB45. Il dispose de toutes les caractéristiques attendues d'un chipset actuel. On retrouve donc l'AGP 2.0 et le fameux bus externe de 400 MHz permettant de faire fonctionner le Pentium 4. La mémoire supportée est de type SD-RAM PC 133 avec une fréquence de fonctionnement maximale de 133 MHz. L'Ultra DMA 100, l'émulation audio AC97 et 4 ports USB sont également gérés. Les tests ont été effectués sur une carte mère Abit BL7 et sur une MSI iB45 Pro2 munies d'un P4 1,5 GHz et d'une GeForce 3. Au cours de nos tests, les deux cartes mères se sont très bien comportées. On note tout de même une légère avance pour Abit qui nous propose ici une carte mère très réussie, très performante, et surtout très stable. Le fameux SoftMenu III autorise un réglage fin du processeur (FSB, multiplicateur, etc.).

Rambus vs SD-RAM

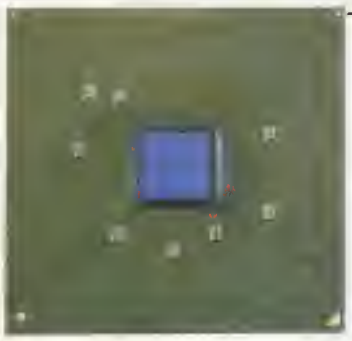
Comme on pouvait le prévoir, les performances du Pentium 4 sont largement bridées par la mémoire SD-RAM. En effet, le plus gros atout du P4 réside dans la bande passante qu'offre son bus à 400 MHz et la technologie des mémoires SD-RAM est largement dépassée. C'est pourquoi, on note une différence de plus de 15 % avec Quake III et 18 % avec Aquamark par rapport à la plate-forme DDR. Les différence sont encore plus conséquentes avec la plate-forme RAMBUS.

Dans la course à la fréquence, Intel est résolument le plus productif. Le Pentium 4 atteint aujourd'hui la



■ **VELOCE** L'architecture interne du processeur Pentium 4 autorise des montées en fréquences substantielles. On murmure que le 10 GHz pourrait être atteint.

La mémoire DDR offre le meilleur compromis entre performances et prix.



INFOS

Nom : i845

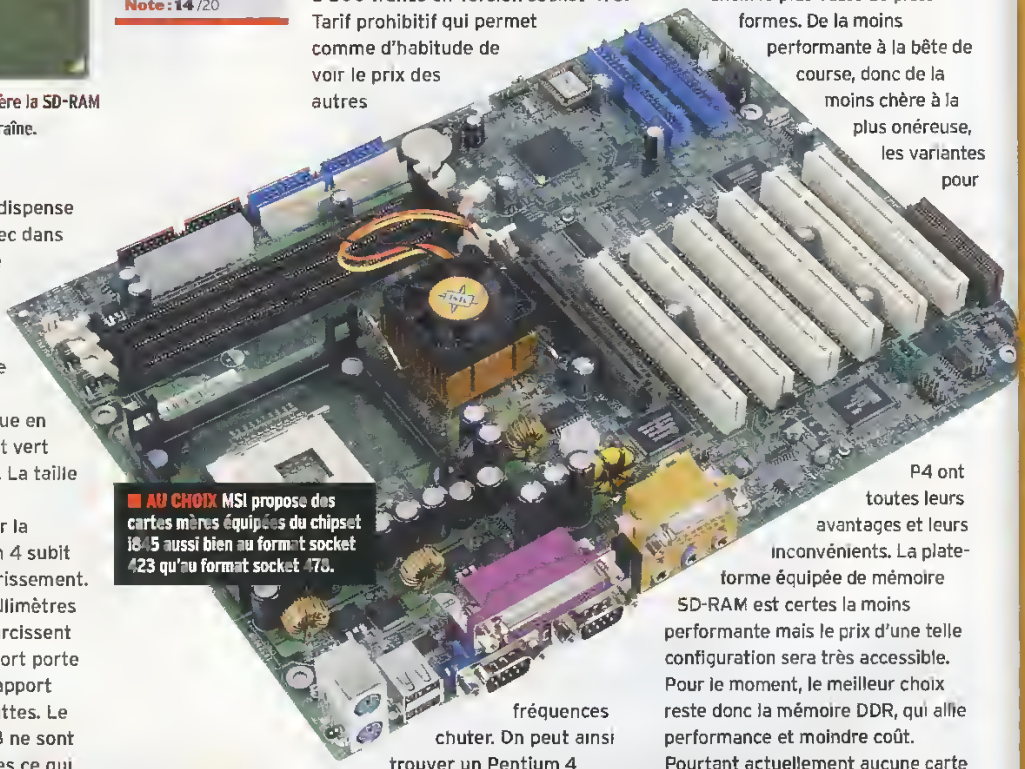
Constructeur : Intel

Caractéristiques techniques : chipset pour processeur Intel Pentium 4 FSB 4 x 100 MHz AGP 2.0 mémoire SD RAM PC133, AC97 audio USB 1.1

Note : 14 /20

LENT Le chipset i845 d'Intel gère la SD-RAM mais les performances sont à la traîne.

fréquence record de 2 GHz. Evidemment le processeur dispense une vitesse hallucinante avec dans Quake III avec pas moins de 179 images par seconde sur une plate-forme RAMBUS. La particularité de ce processeur est qu'il se présente sous deux formes. Il existe une version classique en socket 423, avec un support vert et un grand cache en métal. La taille assez imposante atteint les 53 millimètres de côté. Pour la deuxième forme, le Pentium 4 subit une véritable cure d'amaigrissement. Il ne mesure plus que 35 millimètres de côté et les pattes raccourcissent de moitié. Ce nouveau support porte le nom de Socket 478, en rapport direct avec le nombre de pattes. Le socket 423 et le socket 478 ne sont évidemment pas compatibles ce qui impose un changement de carte mère. Comme d'habitude, il faudra également changer le ventilateur. Pour l'occasion, il grossit d'ailleurs de quelques centimètres. En revanche, l'alimentation reste la même : connecteur 4 broches et 12 volts supplémentaires. Le prix du P4 2 GHz est bien entendu très élevé, environ 5 500 francs en version socket 478. Tarif prohibitif qui permet comme d'habitude de voir le prix des autres fréquences chuter. On peut ainsi trouver un Pentium 4 1,5 GHz pour 1 400 francs et un P4 1,7 GHz pour moins de 2 000 francs. Le prix des Pentium 4 au format socket 423 sont légèrement inférieurs. Le format socket 478 va permettre à Intel de sortir très prochainement le Pentium 4 avec un nouveau cœur. Il porte pour le moment le nom de code Northwood. Il sera gravé en 0,13 micron (0,18 micron pour l'actuel) ce qui réduira certainement le dégagement de chaleur. Espérons que ce socket sera conservé pour au moins trois ans. Intel pense que l'architecture générale du Pentium 4 devrait lui permettre d'atteindre les 10 GHz. Evidemment, n'achetez pas de PC neuf équipé en socket 423.



AU CHOIX MSI propose des cartes mères équipées du chipset i845 aussi bien au format socket 423 qu'au format socket 478.

Attendre la DDR

Il faut de tout pour faire un monde et le Pentium 4 dispose aujourd'hui du choix le plus vaste de plate-formes. De la moins performante à la bête de course, donc de la moins chère à la plus onéreuse, les variantes pour P4 ont toutes leurs avantages et leurs inconvénients. La plate-forme équipée de mémoire SD-RAM est certes la moins performante mais le prix d'une telle configuration sera très accessible. Pour le moment, le meilleur choix reste donc la mémoire DDR, qui allie performance et moindre coût. Pourtant actuellement aucune carte mère n'est annoncée officiellement. Intel fait pression sur les fabricants pour qu'ils n'utilisent pas le chipset Via P4X266. Il s'agit d'une sombre histoire de licence qui oppose les deux sociétés. Soit, le problème va se résoudre, mais il faudra attendre 2002 pour le chipset DDR d'Intel. Notre conseil : attendez l'arrivée de la plate-forme DDR sur socket 478 pour passer au Pentium 4. Pour l'achat d'un processeur P4 aujourd'hui, c'est le 1,7 GHz qui représente le meilleur rapport qualité/prix. ■



INFOS

Nom : Apollo P4X266

Constructeur : Via

Caractéristiques techniques : chipset pour processeur Intel Pentium 4 FSB 4 x 100 MHz, AGP 2.0, mémoire DDR PC2100, AC97 audio, USB 1.1

Note : 18 /20

COMPROMIS Le chipset Apollo P4X266 de Via est pour l'instant le meilleur choix.

Processeur	Pentium 4 1,5 GHz	Pentium 4 1,5 GHz	Pentium 4 1,5 GHz	Pentium 4 2 GHz	Athlon 1,333
Chipset	Intel i845	Via Apollo P4X266	Intel i850	Intel i850	Apollo KT266
Mémoire	SDRAM PC133	DDR PC2100	RAMBUS PC800	RAMBUS PC800	DDR PC2100
Sandra 2001 - ALU (indice)	2 800	2 829	2 794	3 722	3 568
Sandra 2001 - FPU (indice)	1 840	1 858	1 850	2 388	1 766
Sandra 2001 - Bande passante mémoire (Mo/s.)	612	1 112	1 302	1 382	544
3D Mark 2001 (indice)	5 021	5 368	5 990	6 576	5 450
Quake III (HQ - 1 024 x 768) (im./s.)	136,8	157,8	165,1	179,2	142,6
Aquamark (1 024 x 768 x 32) (im./s.)	29,6	35	38,1	40,9	35,4
Sysmark 2001 (indice)	119	N/A	128	135	121



R220
Play

R100+

X45

Cyborg Gold

P2000
P1500 pad
P750 Pad

Donnez une autre dimension au jeu !

Hot line : 01 39 86 96 30 • Points de vente & infos http://www.saitek.com

Saitek

REMPLISSEZ CE COUPON ET RETOURNEZ-LE À :
TRANSECOM, 12 avenue des Morillons 95140 Garges les Gonesses
transecom s.a. une société du groupe SAITEK

Recevez GRATUITEMENT le catalogue

PC/Mac/Playstation/GBA : consoles, volants, joystick, manettes, souris, accessoires

Nom/Prenom _____

Date de naissance _____

Adresse _____

CP _____ Ville _____

Configuration matériel _____ email : _____

Gem4 - 10/01

De nouvelles fenêtres

Microsoft Windows XP | Ou comment vivre une nouvelle eXPérience.

Le 25 octobre prochain sera la date officielle de la sortie de Windows XP. Onéreux et associé à un système de protection contraignant, il faudra y réfléchir à deux fois avant d'upgrader mais il sera désormais préinstallé sur les nouveaux PC. Nous nous sommes donc intéressés aux améliorations et à la compatibilité avec les jeux.



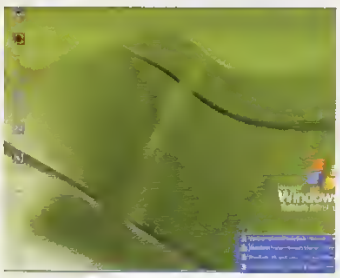
■ **NOËL** Bill compte les jours avant le lancement de Windows XP et du jackpot qu'implique ce joli petit monopole. Les prix officiels ne sont pas connus mais on parle de 2 000 F en retail.

Avant toute chose faisons un point sur les caractéristiques de ce nouveau système d'exploitation qui équipera les PC de cette fin d'année. Exit les systèmes hybrides 16/32 bits des anciens Windows Me/98/95, voici enfin le premier système entièrement 32 bits.
Il était temps ! Windows XP est développé sur la base du noyau de Windows 2000 gage d'une plus grande stabilité et de meilleures performances. Avec ce nouveau Windows, on peut dire adieu ou presque aux fameux « écrans bleus de la mort ». Attention toutefois, qui dit nouveau Windows dit éventuels problèmes de compatibilité, et dit également nouveaux pilotes.
Sur ce point, Microsoft a fourni un gros effort et travaille activement avec les constructeurs de PC, de périphériques et les éditeurs de logiciels afin d'assurer la meilleure compatibilité possible. En effet, comme pour Windows 2000, Windows XP nécessite que les pilotes soient certifiés. Certes, cela n'est pas une obligation mais grandement conseillé afin d'éviter tout soucis. Les tests que nous avons menés, montrent que seuls les pilotes spécifiques Windows 2000 (certifiés ou non) sont compatibles avec Windows XP. Là encore, il faut que le constructeur ait bien suivi les règles indiquées par le kit de développement Microsoft. Au fait, le symbole XP signifie eXPérience selon Bill Gates. En résumé avec Windows XP, découvrez la nouvelle eXPérience Windows : tout un programme !

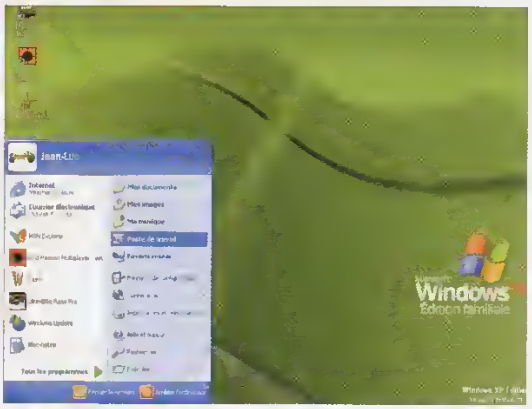
Windows XP est désormais architecturé autour du noyau des systèmes d'exploitation professionnels, le plantage généralisé devrait se raréfier !



■ **UN POUR TOUS** Windows XP intègre une réelle gestion multi-utilisateurs.



■ **PLACE NETTE** Le bureau de Windows XP se retrouve vidé des icônes habituelles.



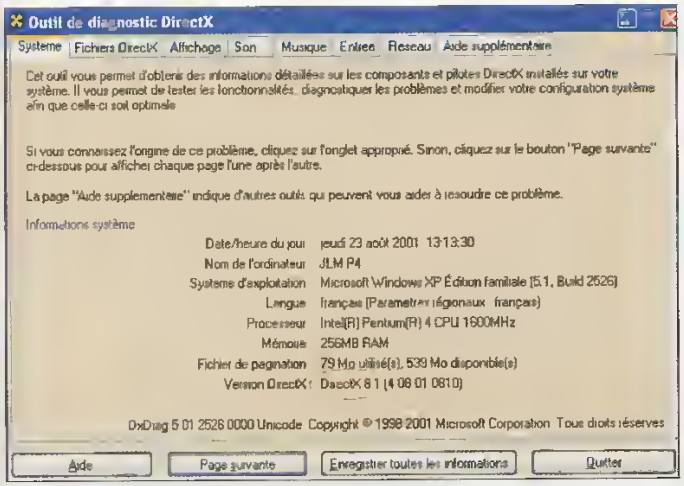
■ **NO** Le menu Démarrer intègre désormais la quasi-totalité des icônes. Une zone est réservée aux programmes les plus utilisés.

Windows XP, la gamme

Windows XP sera le successeur de toutes les précédentes versions de Windows y compris Windows 2000 Professionnel. La nouvelle famille se nomme désormais Windows XP Édition familiale destiné au grand public (version que l'on trouvera sur les PC à partir du 25 octobre) et Windows XP Professionnel destiné plutôt aux PC de bureau dans les entreprises. Ensuite viendront les versions Server et Advanced Server dédiées à la mise en place de grands réseaux dans les entreprises.
L'interface de Windows 2000 étant loin d'être orientée grand public, Microsoft a entièrement revu l'interface graphique utilisateur. Pour faciliter l'approche et l'utilisation de ce nouveau système, le menu « Démarrer » rassemble désormais les icônes du Poste de travail, des Favoris Réseau et de Mes Documents.

Compatibilité, la théorie

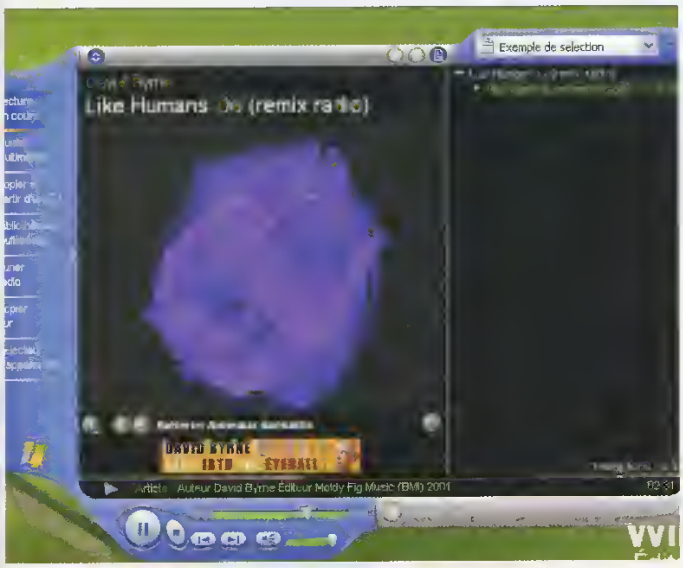
La compatibilité a été une des préoccupations majeures des programmeurs de XP. En effet, rien n'est plus rageant que de s'apercevoir que son jeu favori ne fonctionne plus avec une nouvelle version de Windows. De ce côté-là, n'ayez pas trop d'inquiétudes... pourquoi « pas trop » me direz-vous, eh bien parce qu'on ne sera jamais à l'abri d'un dysfonctionnement logiciel sur une nouvelle plate-forme. Ceci étant, tous les jeux sortis depuis un an ne devraient pas poser de soucis. Les développeurs, pour la majorité d'entre eux, se sont assurés de la compatibilité avec



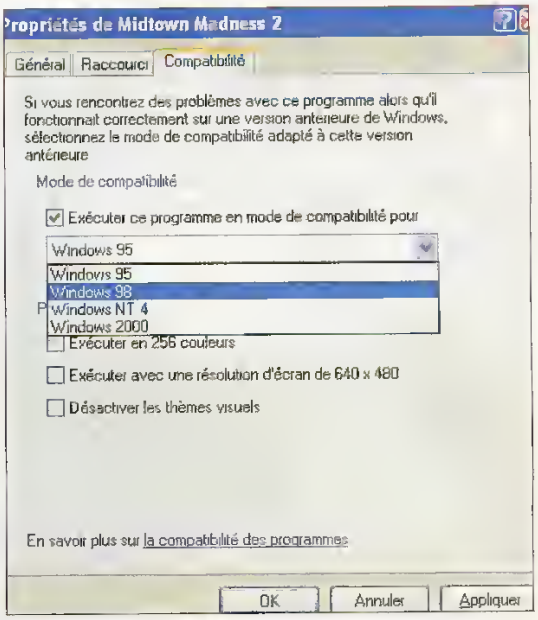
ÉVOLUTION Windows XP inclura la version 8.1 de DirectX... évolution de la version actuelle. Ses nouvelles fonctions seront compatibles avec la Radeon 8500.

Windows 2000. Et ça tombe bien, Windows XP étant écrit sur cette base vous ne devriez avoir aucun problème. Les tests que nous avons pu effectuer, démontrent d'ailleurs une très bonne aptitude de Windows XP à faire tourner les jeux d'aujourd'hui et certains plus anciens. Les jeux vieux de deux ans ou plus auront tout de même une compatibilité incertaine à vérifier au coup par coup. À ce sujet, il vaut mieux oublier les petits jeux fonctionnant sous MS-DOS, ceux-ci ne sont plus supportés. C'est le sacrifice à faire pour l'évolution d'un système d'exploitation. Mais bon, qui s'en plaindra ? Windows est devenu la plate-forme de développement fédératrice depuis l'arrivée de DirectX et des fonctions Direct 3D. Pour effectuer nos tests, nous avons installé un panel de 30 jeux sortis entre cette semaine et il y a deux ans. En voici quelques exemples : Quake III, Tournament, Colin McRae Rally 2.0, Crimson Skies, Microsoft Train Simulator, Max Payne, Alerte rouge 2, Emperor – la bataille pour Dune... Tous ces jeux n'ont posé aucun problème particulier tant pour installation que pour leur exécution. Seul Midtown Madness, qui est pourtant un jeu Microsoft, a posé quelques soucis graphiques.

Nous avons du baisser la qualité de rendu des textures et désactiver la gestion des ombres pour pouvoir obtenir quelque chose de correct et surtout de jouable. Ceci étant,



PAS D'IMAGE Windows Media Player 8.0 vous permettra de gérer vos CD-audio et de les convertir au format WMA. Il lit les MP3 mais la lecture native des DVD n'est pas incluse.



ÉMULE Le mode compatibilité permettra le cas échéant d'assurer le fonctionnement de logiciels quelque peu récalcitrants.

Microsoft a prévu de pouvoir émuler les anciennes versions de Windows. Il suffit pour cela d'afficher les propriétés du raccourci du jeu et de sélectionner l'onglet compatibilité. Il faut ensuite cocher la case « Mode de compatibilité », et il ne vous reste plus qu'à choisir la version de Windows à émuler. Cette option sera une solution provisoire en attendant des correctifs ou mises à jour éventuelles pour les logiciels posant quelques problèmes. Windows XP intégrera une version améliorée de DirectX qui apportera de nouvelles fonctionnalités telles que la gestion avancée des Vertex et Pixel Shaders. Ces nouveautés seront supportées par la nouvelle carte graphique ATI, la Radeon 8500. Au final, une conclusion s'impose, la compatibilité est excellente. ■

La compatibilité avec les jeux actuels et ceux pas trop anciens est excellente mais exit les jeux DOS.

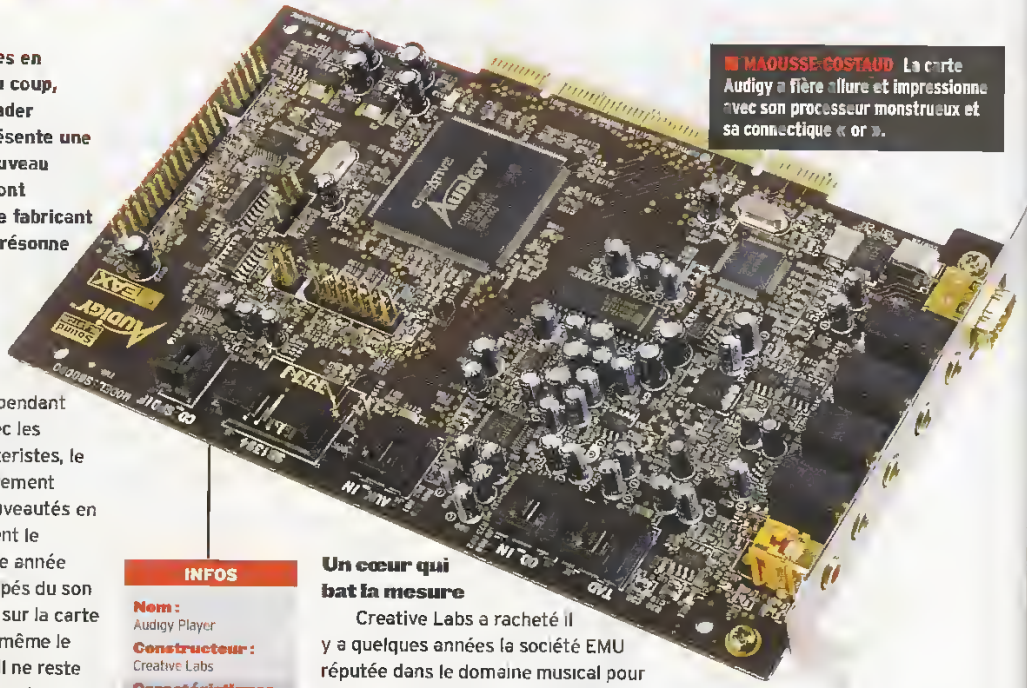
WPA, la protection infernale

Pour lutter contre le piratage Microsoft a développé le WPA (Windows Product Activation). Après installation, vous aurez 30 jours pour activer Windows XP par Internet ou par téléphone. Le principe est que chaque Windows installé est désormais lié physiquement au PC. Ce « lien » est généré lors de l'installation par une combinaison du Product Key et d'un Hardware ID. Cette solution est certes une bonne chose pour Microsoft, mais devient infernale pour les hardcore gamers et autres testeurs de hardware que nous sommes. Windows XP tolérera trois changements de matériels dans l'année. En cas de dépassement il vous sera nécessaire d'appeler Microsoft pour vérifier et réactiver votre Windows. Bonjour la galère !

Ça va faire du bruit !

Creative Labs Sound Blaster Audigy | Au-delà du son.

Les événements sont rares en matière de cartes son. Du coup, lorsque Creative Labs, leader incontesté du secteur, présente une nouvelle gamme et un nouveau processeur, nos oreilles sont dressées. Avec l'Audigy, le fabricant frappe un grand coup qui résonne en 3D dans les jeux.



MAOUSSE COSTAUD La carte Audigy a fière allure et impressionne avec son processeur monstrueux et sa connectique « or ».

Après avoir connu une période tumultueuse pendant de nombreuses années avec les Gravisionnados et les Blasteristes, le son sur PC s'est progressivement endormi. Les dernières nouveautés en date pour le jeu concernaient le passage au son 3D. En cette année 2001, tous les PC sont équipés du son stéréo en standard intégré sur la carte mère, une majorité offrant même le son 3D sur quatre canaux. Il ne reste que peu d'acteurs en matière de cartes son. Creative domine toujours avec la Live, Hercules/Guillemot est solidement implanté et des challengers comme Terratec ou Videologic remplissent des niches. Le Dolby Digital pour les DVD, ou une carte haut de gamme pour le musicien sont les derniers moteurs pour dépenser un peu dans ce domaine. Alors, lorsque Creative Labs présente une toute nouvelle gamme avec un nouveau processeur, on tend l'oreille et on espère que ça va faire du bruit.

INFOS

Nom : Audigy Player

Constructeur : Creative Labs

Caractéristiques techniques : DSP 32 bits DAC 24 bits 96 KHz librairies Direct. Sound 3D EAX 1.2 et Advanced HD sortie numérique SPDIF mini jack sortie analogique six canaux, entrée analogique mini jack port FireWire 1394 / joystick, décodeur Dolby Digital 5.1, effets de chorus et reverb

Prix : env. 800 F

Note : 18/20

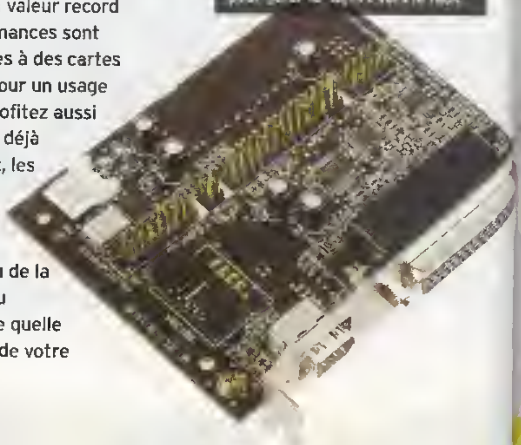
Un cœur qui bat la mesure

Creative Labs a racheté il y a quelques années la société EMU réputée dans le domaine musical pour la qualité de ses processeurs DSP qui équipent le matos de musique professionnel. Ainsi le DSP à succès 10K1 a fait les beaux jours de la carte Sound Blaster Live. C'est donc naturellement que EMU a développé le nouveau chip pour les cartes son. Nommé Audigy, il est d'une puissance inégalée à ce jour dans le domaine du son grand public. 32 bits et deux fois plus puissant que le 10K1, il est capable de traiter, modifier et positionner le son en temps réel. Il est associé à des convertisseurs digital vers analogique (DAC) et analogique vers digital (ADC) capables d'échantillonner en 24 Bits et à une fréquence de 96 KHz. Pour comparaison, la qualité CD audio est de 16 bits à 44 KHz. Le rapport signal/bruit arrive à la valeur record de 100 dB. Ces performances sont normalement réservées à des cartes son professionnelles pour un usage studio mais vous en profitez aussi car si le CD audio peut déjà vous paraître excellent, les enjeux et les fonctions ne sont pas les mêmes sur PC. Lorsque vous allez écouter du son ou de la musique dans un jeu ou provenant de n'importe quelle autre source musicale de votre ordinateur, la carte va décoder le son numérique pour le retranscrire en analogique. Les capacités de la carte évitent que lors de cette opération le signal soit dégradé, altéré ou encore que certaines subtilités du spectre disparaissent en cours de route. Tout ce qui est transmis se retrouve à l'écoute. Cela vaut aussi dans l'autre sens lorsque vous allez enregistrer de la musique vers votre ordinateur à partir d'une source analogique.

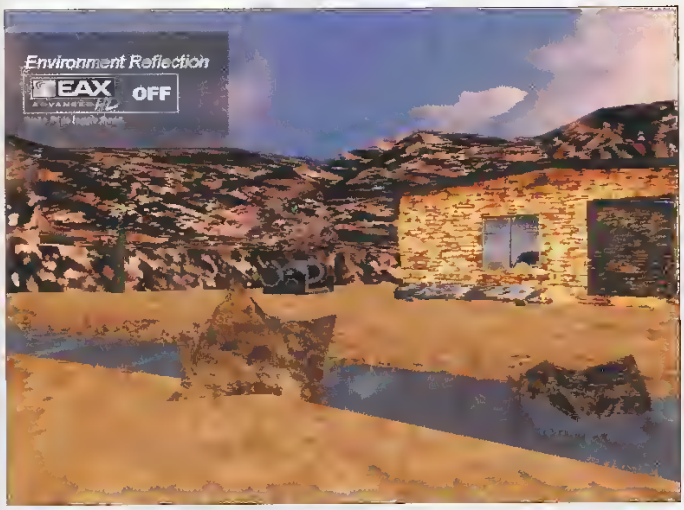
À l'écoute, il suffit de mettre un CD audio qu'on connaît bien, de relier d'abord la sortie analogique du lecteur de CD, puis la sortie numérique.



PERFECTION Dans les jeux, ici Alice, la carte Audigy restitue un son parfait sans aucune altération ni bruit parasite.



FILLE La version Platinum EX inclut une carte fille alimentée pour gérer la sortie vers le rack.



BONNE AUGURE La démo fournie Gold Mine vous donne un aperçu des possibilités qu'offre l'EAX Advanced HD pour les jeux du futur. Messieurs les développeurs, au boulot !

Prions tous pour que les développeurs de jeux utilisent l'EAX Advanced HD car le réalisme sonore est vraimment époustouflant.

INFOS

Nom : Audigy Player Platinium EX

Constructeur : Creative Labs

Caractéristiques techniques : DSP 3c bits, DAC 24 bits / 96 KHz, librairies Direct Sound 3D EAX 1, 2 et Advanced HD port FireWire 1394 / joystick, decodeur Dolby Digital 5.1, sortie analogique six canaux, entree analogique mini jack rack externe avec ports midi, entrées / sorties numeriques optiques / coaxiales sortie casque reglable entrée analogique cinch, entree micro reglable télecommande

Prix : env 2500 F

Note : 17/20

Dans le premier cas, c'est le DAC du lecteur qui opère, dans le second, c'est celui de la carte. La différence est saisissante. Pour qualifier, le résultat du traitement par la carte, on a une impression de rendu studio. Le son est parfaitement défini ; on entend tout, avec clarté et présence. Nous avons comparé avec une carte Creative Live et l'amélioration est sensible.

Pour un son plus vivant

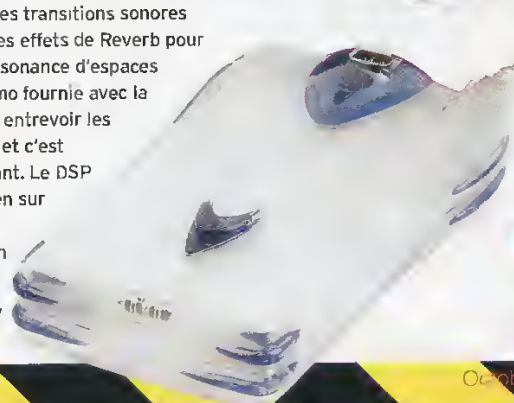
La puissance de son nouveau DSP autorise Creative Labs a implémenter de nouveaux effets pour les jeux. Mais comme vous le savez sans doute, en son 3D comme en image 3D, il faut que le jeu soit programmé pour. Creative avait déjà imposé sans mal son standard EAX. Avant l'Audigy, on en était à la version 2. Le concurrent A3D ayant disparu, il ne reste donc plus que Direct X et Creative en lisse. On aurait pu penser que l'EAX ne serait pas supporté et que seul Direct Sound 3D survive. Il n'en a rien été. Les jeux d'aujourd'hui sont pour la plupart en Direct Sound 3D mais supportent aussi l'EAX, pour certains dans sa version 2.0. Il faut savoir que Creative a aussi laissé l'EAX accessible aux autres constructeurs de carte son. Pour la nouvelle norme, elle sera pour l'instant du moins réservée à l'Audigy. C'est en quelque sorte l'EAX 3 rebaptisé Advanced HD. Jusqu'à présent, le son 3D se limitait pour l'essentiel à positionner un son en trois dimensions (Direct Sound et EAX 1). En clair, un monstre qui vous tire dessus derrière vous, vous l'entendez derrière. Avec l'EAX 2, vous avez en plus des effets d'occlusions et d'obstructions qui tiennent compte des barrières entre vous et l'origine du bruit : un mur, un rideau... L'environnement sonore devient plus réaliste. L'Advanced HD va beaucoup plus loin. D'abord, il est désormais possible de gérer quatre environnements sonores distincts en même temps. Vous pouvez donc entendre des sons multiples qui vous proviennent de sources différentes. Un monstre qui hurle derrière un mur ne vous parviendra pas de la même manière que les cris d'une jeune vierge immolée en même temps sur l'autel qu'on voit par la fenêtre. Dans le même esprit, il est possible de rendre les modifications apportées au son par l'environnement. Un mur en pierre d'un manoir hanté ne renvoie pas le bruit comme une paroi métallique à l'intérieur d'un vaisseau spatial. Il est également possible de filtrer le son en fonction de l'environnement pour restituer un son ouvert sur l'océan ou un son étouffé dans une petite pièce. Enfin, il y a des effets de morphing pour faire des transitions sonores fluides et des effets de Reverb pour rendre la résonance d'espaces clos. La démo fournie avec la carte laisse entrevoir les possibilités et c'est époustouflant. Le DSP soutient bien sur toutes ces fonctions en hardware. Maintenant, reste à voir si les développeurs de jeux vont suivre. Nous, on l'espère très fort car l'environnement sonore contribue autant à l'ambiance que l'image. Nous avons bien sur testé également les jeux existants en Direct Sound ou EAX 1 et 2. Alice de Electronic Arts qui gère les sons dans tous les standards est un bon test. La carte restitue parfaitement toutes les normes sur cinq canaux mais la Live 5.1 le faisait déjà. Il y a un nouveau plus pour des jeux anciens en stéréo ou pour des vidéos, l'intégration du CMSS. L'Audigy est capable de replacer en trois dimensions n'importe quelle source audio mono ou stéréo. Sans obtenir un réel positionnement, cela améliore grandement l'expérience sonore.

Plus produit

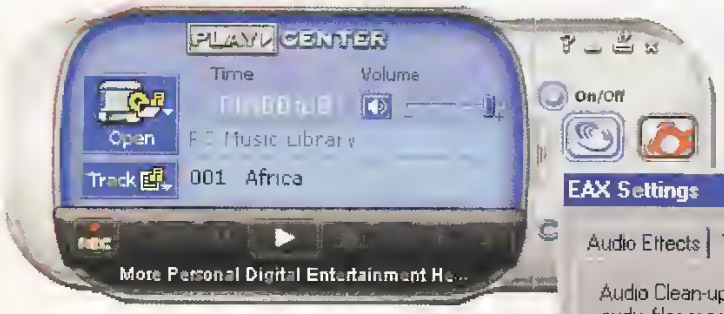
La carte son Audigy surprend en plus sur un terrain où on ne l'attendait pas. Elle offre un port FireWire géré par le processeur DSP. Le FireWire ou 1394 permet de connecter en pluq & play des périphériques qui exigent des transferts de données rapides jusqu'à 400 Mb/s. Les périphériques à cette norme arrivent en masse. Citons en vrac les caméscopes numériques DV, les disques dur et les graveurs externes mais il y en a bien d'autres. Comme l'USB 2 a du mal à être

CLASSE Tout de noir vêtu, le rack externe de la version Platinium EX transforme votre bureau en studio d'enregistrement.

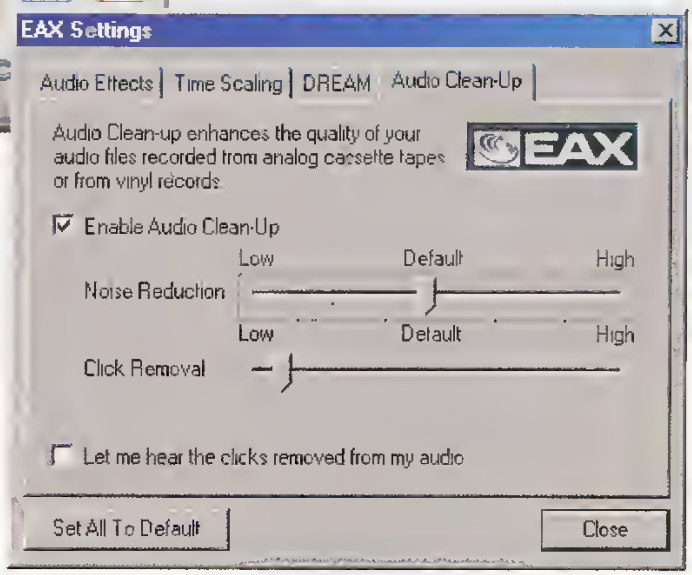




BONUS Vous pouvez brancher sur la carte son un périphérique FireWire comme ce disque dur.



■ **DEPOUSSIERAGE** Si vous enregistrez un disque vinyle ou une cassette audio, la carte vous nettoie les bruits parasites !



reconnu, le FireWire s'impose pour tous les périphériques externes gourmands. Autre corollaire intéressant, Vous pouvez relier jusqu'à 63 PC en réseau. Avec ce taux de transfert, c'est idéal pour le multijoueur. Creative propose un câble en option pour relier deux PC en FireWire. La compatibilité du port semble bonne. Nous avons essayé un caméscope, un graveur et un disque dur. De plus, l'encombrement sonore ne semble pas gêner le débit car nous avons transféré en 22 secondes 100 Mo vers un disque FireWire sans autre activité du PC. Temps qui n'est passé qu'à 24 secondes en écoutant de la musique accompagnée d'un effet Concert Hall. La carte n'encombre pas non plus le processeur central en jouant. Dans Quake III, le traitement du son ne ralentit le jeu que de 3 % ce qui est minime. Sinon, la carte reprend tout ce qui a fait le succès de la Live S.1. Vous avez les effets en temps réel qui permettent de donner de l'ampleur au son surtout dans les jeux. Et vous disposez du décodage 5.1 Dolby Digital pour les film sur DVD. Géré par les pilotes en direct sans utiliser un lecteur DVD soft, le résultat est probant avec un bon positionnement des sons sans atteindre la dynamique d'une installation Home Cinéma. La carte est livrée sans player DVD ce qui est vraiment mesquin. En revanche, les pilotes et logiciels livrés avec la carte sont pléthoriques, trop même. C'est une véritable usine à gaz qui s'installe sur votre bureau avec des icônes partout. Si l'ensemble est bien conçu avec un excellent didacticiel qui vous apprend pas à pas comment encoder en MP3 par exemple, on aurait aimer pouvoir disposer de solutions moins envahissantes à la demande.

En prime, Creative vous offre un port FireWire qui permet de brancher les périphériques gourmands et de jouer en réseau plus vite que jamais.

Nous allons aborder les aspects plus musicaux de la carte en parlant de la gamme. La version Player est proposée au prix très alléchant de 800 francs. C'est vraiment une très bonne affaire. Au même prix que l'ancienne Live 5.1, vous avez une carte surpuissante, prête pour les jeux à venir, d'une qualité sonore exceptionnelle et en prime, on vous offre le FireWire qui vaut normalement 500 francs à lui tout seul. Si vous voulez doter votre PC d'un son de bonne qualité, n'hésitez pas une seule seconde. La connectique est réduite mais vous disposez de l'essentiel, sortie analogique pour brancher des enceintes 5.1 et sortie digitale SPDIF mini-jack. Pour l'entrée digitale, vous devrez vous contenter d'une prise interne pour le lecteur de DVD. Le musicien choisira plutôt la version Platinium à environ 2000 francs avec un rack interne à mettre dans le PC. Du coup, vous disposez de l'entrée numérique en coaxial comme en optique. Le rack offre également en façade des ports midi, un port FireWire, une prise casque à volume réglable tout comme une entrée analogique coaxiale et jack également réglable en volume pour un microphone. Une télécommande pour l'écoute musicale, la lecture de DVD ou les fonctions d'enregistrement est également fournie. Le package logiciel est plus orienté musique avec notamment le séquenceur Cubase qui remplace le jeu Giants livré avec la Player. Le musicien sera comblé par les 64 voix hardware que le processeur traite et modifie en temps réel. De même, l'Audigy est aux normes ASIO ce qui autorise un enregistrement sans temps de latence. Enfin, la version Platinium EX à 2500 francs offre un rack externe avec les mêmes fonctions dans un boîtier très classe. Nous avons testé les versions Player et Platinium EX. ■



■ **TELE** Les versions Platinium sont livrées avec une télécommande pour gérer la lecture de CD audio, de DVD, l'enregistrement à partir d'une source externe.

MICROMANIA

Les jeux vidéo à prix bas !

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

SOS JEUX

Un problème dans un jeu ?
Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromaniaques !

GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, participez-en les 3 jeux que vous voulez obtenir... et gagnez peut-être chaque semaine un de ces jeux (offerts ainsi que les Bons de Réduction de 1 à 5 F)

CODES ET ASTUCES

PC - Max Payne (astuces), Black and White (solutions)
PS2 - Gran Turismo 3 (astuces), GBA - Tony Hawk (codes)
DC - Crazy Taxi 2, Shenmue (codes)
GBC - Pokémon Or et Argent (astuces et solutions)

E-NEWS MICROMANIA

Recevez chaque semaine toute l'actualité du jeu vidéo en nous laissant votre adresse e-mail



AVEC fun radio

Écoutez Groove Station du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le lundi à 19 h 30 !

Retrouvez également l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-jeux tous les jours de la semaine.

LES MICROMANIA

- MICROMANIA BOULOGNE
- MICROMANIA BORDEAUX LAC
- MICROMANIA LABEGE TOULOUSE - C.Cial Labège 2 - ZAC La Grande Borde - 31670 Labège Toulouse - Tél. 05 61 00 13 20
- MICROMANIA PERPIGNAN - C.Cial Auchan Porte d'Espagne - Route du Perthus - 66000 Perpignan - Tél. 04 68 68 33 21
- MICROMANIA LA DÉFENSE 2
- MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
- MICROMANIA LA DÉFENSE - Tél. 01 47 7
- MICROMANIA BEL'EST - Tél. 01 41
- MICROMANIA PARINOR - Tél.
- MICROMANIA ROSNY 2 - Tél.
- MICROMANIA LES ARCADES
- MICROMANIA IVRY
- MICROMANIA BELLE-ÉPINE
- MICROMANIA CRÉTEIL
- MICROMANIA MERCY 2 - Tél.
- MICROMANIA VAL D'EUROPE
- MICROMANIA CORBEIL
- MICROMANIA LE MERLAN - Tél. 04 95 05 33
- MICROMANIA CAEN - Tél. 02 31 35 62 82
- MICROMANIA DIJON - Tél. 03 80 28 08
- MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05
- MICROMANIA MONTPELLIER - Tél.
- MICROMANIA CHATEAUROUX
- MICROMANIA NANTES
- MICROMANIA ANGERS
- MICROMANIA METZ SEMECOURT
- MICROMANIA NANCY
- MICROMANIA ORLÉANS
- MICROMANIA TOURS
- MICROMANIA LE MANS
- MICROMANIA LE MANS SUD
- MICROMANIA ANNECY
- MICROMANIA GRAND'OZIR
- MICROMANIA ARGENTON
- MICROMANIA ARGENTON SUD
- MICROMANIA VALENCIENNES
- MICROMANIA STRASBOURG
- MICROMANIA ILLKIRCH
- MICROMANIA MULHOUSE
- MICROMANIA ÉCRILLY
- MICROMANIA REIMS
- MICROMANIA LE MANS
- MICROMANIA LE MANS SUD
- MICROMANIA ANNECY
- MICROMANIA GRAND'OZIR
- MICROMANIA ARGENTON
- MICROMANIA ARGENTON SUD

Pilotage de précision

Manettes de jeu Thrustmaster | Renouveau dans la continuité.

Thrustmaster revoit sa ligne de joysticks pour la rentrée. Au programme, des améliorations ergonomiques, un design plus sage et une meilleure précision. Nous avons revêtu notre combinaison anti-G et nous avons embarqué pour une série de vols d'essai.



INFOS

Nom :
Top Gun Afterburner 2

Constructeur :
Thrustmaster

Caractéristiques techniques :
Ensemble simulation de vol poignée de gaz séparée avec 4 boutons, connexion USB joystick avec 7 boutons chapeau chinois, manette des gaz, palonnier par rotation du manche ou boutons progressifs

Prix : env. 450 F

Note : 17 /20

Thrustmaster/Guillemot tente depuis quelque temps une percée significative sur le marché des joysticks. Si les premières tentatives ne furent pas très convaincantes, la gamme des « Fox quelque chose » de l'année dernière était de qualité. Elle souffrait juste d'imperfections ergonomiques et d'un design un peu particulier. Le constructeur a entendu les griefs et nous présente cette année une évolution. La nouvelle robe anthracite est très belle. Suivant les modèles, elle est rehaussée par des touches jaunes ou orange, mais le corp est identique. Le manche tombe bien sous la main à condition que ce soit la droite et pas trop grosse. Mes amis les monstres passeront leur chemin. De même, les boutons tombent bien sous les doigts avec un curieux poussoir supplémentaire situé à l'avant droit du manche et qui s'actionne avec l'articulation de l'index. C'est déroutant au début, mais on s'habitue. Le bouton central arrière est colorié, mais le capot de sécurité grotesque à heureusement été abandonné. En situation, le débattement du manche est suffisamment important et la dureté de retour se règle grâce à une molette. La précision de la course est absolument remarquable. Je ne sais pas si c'est la mécanique ou l'électronique via la connexion USB only qui est responsable de l'amélioration, mais ce joystick est vraiment précis. Le palonnier est toujours contrôlé par rotation du manche, la meilleure solution. Sur le socle, les trois boutons, s'ils sont bien placés, font assez cheap. Enfin, la manette des gaz est réussie avec une course longue et suffisamment ferme.

Effet de gamme

Le premier modèle, le Fox 2 Pro est aussi mon préféré. Il se passe de pilote et j'aime ça, car je déteste les sous-programmes avec des icônes à la noix dans ma barre des tâches. D'autant que l'assignation des boutons se fait aussi bien dans les jeux. Pour le prix approximatif de 300 francs, voici un des meilleurs joystick universel du marché. Ensuite vient le Fox 2 Pro Shock. C'est le même avec une fonction vibration en plus. Attention, il ne s'agit pas d'un retour de force, vous ressentez une vibration dans le manche. Je n'en vois absolument pas l'intérêt, mais si ça vous amuse de vibrer en tirant, vous pouvez investir quelques 400 francs requis. En haut de gamme, vous avez enfin l'Afterburner 2. Le joystick est le même que le Pro, mais vous disposez d'une poignée de gaz séparée. Elle peut s'attacher au joystick ou être séparée avec la clé fournie. Pour les pilotes amateurs, c'est la meilleure solution car avec les quatre boutons sur la poignée, vous gérez l'essentiel sans le clavier. Pour le palonnier, vous avez le choix entre la rotation du manche et un bouton progressif derrière la poignée. L'Afterburner 2 vaut environ 450 francs. ■

INFOS

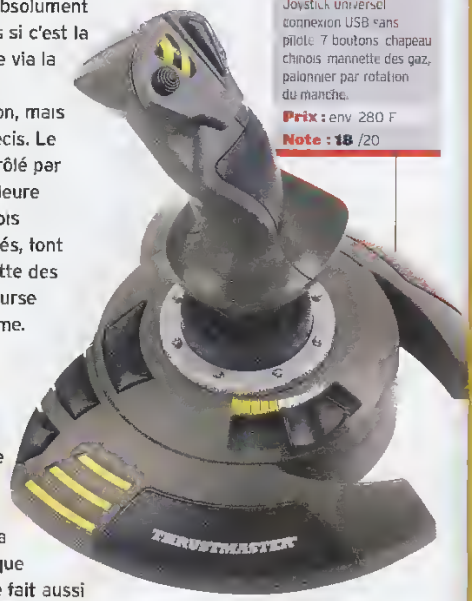
Nom :
Top Gun Fox 2 Pro Shock

Constructeur :
Thrustmaster

Caractéristiques techniques :
Joystick universel connexion USB 7 boutons chapeau chinois manette des gaz, palonnier par rotation du manche système de vibrations.

Prix : env. 390 F

Note : 14 /20



INFOS

Nom :
Top Gun Fox 2 Pro USB

Constructeur :
Thrustmaster

Caractéristiques techniques :
Joystick universel connexion USB sans pilote 7 boutons chapeau chinois manette des gaz, palonnier par rotation du manche.

Prix : env. 280 F

Note : 18 /20



Fr@ncité

Le portail des internautes francophones

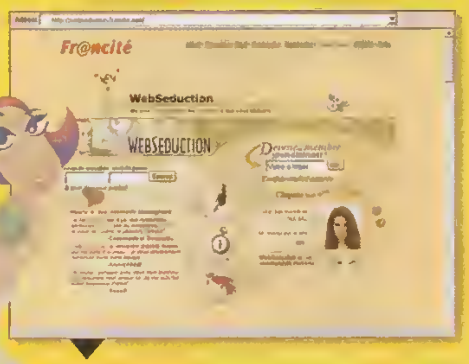
eMail - Shopping - Chat - Recherche - Pages perso - Affiliés



Créez votre adresse **email Francité**, et découvrez les fonctions qui vous aideront à mieux communiquer et gérer vos mails de chez vous ou d'ailleurs.
http://webmail.francite.com



Des logos et des sonneries pour tous les goûts : 60s and 70s, 80s and 90s, Chansons populaires, Cinéma, Comédies musicales, Dance, Dessins animés, Hymnes Nationaux, Jazz, classique, Opéra, Latino, Brésil, Raï, New-wave, Pop, Rap, Reggae, Techno, TV, Pub.
http://msg.francite.com



WebSeduction... tout pour être heureux !
Plus de 260 000 membres pour faire de belles rencontres...
http://webseduction.francite.com



Watt Music...Partagez votre passion : GROOVE, ROCK REGGAE METAL TECHNO MUSIQUE FRANÇAISE et INTERNATIONALE. Plus de 6 000 documents exclusifs. Proposez vos articles, annoncez vos concerts et soirées et participez au chat et aux 3000 forums d'artistes.
http://wattmusic.francite.com



WedD offre aux **webmasters** sa boîte à outils : Compteur, forum, chat, sondages, référeur, liste de distribution...
http://webd.francite.com



Trouvez tout ce que vous chercher à l'aide du **moteur de Francité** qui répertorie plus de 10 millions d'URL francophones.
www.francite.com

www.francite.com

Pad Thrustmaster Dual Power

Thrutsmaster a revu tous ses pads et a changé la croix directionnelle désormais plus ronde. Le contact est plus agréable mais la précision n'est pas meilleure. Tous les pads de la marque se connectent aussi désormais en USB seulement. Rappelons que le Dual Power est équipé de deux mini manettes, qu'il est ergonomique, qu'il est revêtu de kevlar et qu'il vibre. Il a tout pour plaire et le prix a été baissé à moins de 300 francs, alors n'hésitez pas. ■

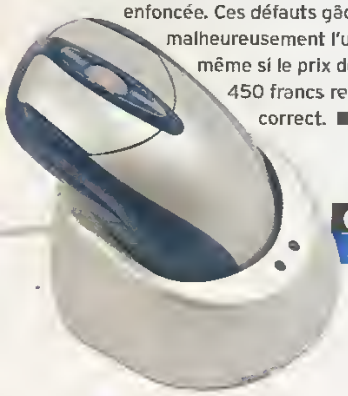


18/20

■ **ÉVOLUTION** Le pad Thrustmaster Dual Power a été revu. Qui s'en plaindra ?

Souris Qware optique sans fil

Voici la souris ultime sur le papier. Elle est sans fil, sans boule, et sans piles. Le socle est relié au PC en USB et au secteur. La communication se fait par ondes radio sur deux canaux au choix. La souris est munie d'accus qui se rechargent en la plaçant sur le socle. Si la précision et l'ergonomie sont bonnes, en revanche les boutons sont bien trop durs et la molette de défilement est trop enfoncée. Ces défauts gâchent malheureusement l'usage même si le prix de 450 francs reste correct. ■



09/20

■ **NUE** Elle a tout perdu, la souris Qware : la boule, le fil et même l'alimentation !

Tout sur soi

Archos Jukebox Recorder | Petit mais costaud.

Vous jouez mais vous écoutez bien un peu de musique aussi. Si de surcroît, vous êtes nomade, j'ai ce qu'il vous faut. Le Jukebox Recorder est un tout petit mais alors tout petit disque dur. Il tient dans la paume de la main et ne pèse que 350 grammes. Ce qui ne l'empêche pas de contenir 6 Go de données. Vous connectez la bête à n'importe quel PC via le port USB et il est alors reconnu comme un disque supplémentaire. Avant même de parler musique, vous pouvez déjà vous en servir pour transporter toutes vos données et vos sauvegardes de jeux par exemple. Pour la musique, vous disposez d'un lecteur MP3 capable de contenir l'équivalent de 150 CD audio. En plus, le Jukebox encode en MP3 à partir de n'importe quelle source analogique ou digitale comme un chaîne hi-fi ou un MD. Le casque livré est un peu clair et la finition des boutons fait un peu toc mais ce sont des détails. Avec les accus fournis, l'autonomie est de six heures environ ce qui n'est pas mal du tout. Reste le prix qui malheureusement est élevé mais la miniaturisation a toujours un coût. ■

INFOS

Nom : Jukebox Recorder

Constructeur : Archos

Caractéristiques techniques : Disque dur miniature 6 Go connexion USB, lecteur / enregistreur MP3 casque, entrees / sorties numeriques & analogiques mini jack, 2 jeux d'accumulateurs fournis, chargeur secteur

Prix : env 3 000 F

Note : 16/20



■ **MINIATURE** 6 Go dans 350 grammes avec les fonctions d'encodage MP3, difficile de faire plus petit.

La Rolls du son

Altec Lansing ADA 890 | La qualité à un prix.

Équipées de quatre satellites et d'un caisson de basses, les enceintes ADA B90 assurent un rendu parfait pour le jeu et le DVD. La puissance est largement suffisante et déjà le poids du caisson et des satellites laisse augurer un son de qualité. Ces enceintes ont d'ailleurs le label THX. Pour le jeu, un ensemble 4.1 s'avère parfait car la compatibilité Direct Sound 3D utilisée par les jeux récents n'utilise que quatre canaux. Le système intègre également un décodeur Dolby Digital pour restituer la bande son numérique des DVD vidéo. On s'étonne alors de l'absence d'un cinquième satellite central dédié aux voix. Le constructeur estime qu'il recrée l'illusion avec les enceintes avant mais l'effet est moins précis qu'avec une voix centrale dédiée. Ce choix contestable mis à part, la restitution sonore est impressionnante et ce dans tous les domaines. En Dolby Digital, la spatialisation est excellente, les basses sont équilibrées et puissantes. Elles rendent bien les effets spéciaux comme les explosions autant dans les films que dans les jeux. À l'écoute musicale, les instruments sont bien séparés et la présence est bonne. Le spectre est bien respecté avec peut être des médiums un peu faibles par rapport aux aigus.

Les commandes se font sur l'enceinte avant droite avec un affichage LCD qui rappelle les réglages et vous disposez également d'une télécommande. ■

INFOS

Nom : ADA 890

Constructeur : Altec Lansing

Caractéristiques techniques : 4 satellites 1 caisson de basse, 120 Watts RMS entrees 2 mini jacks stéréo avant / arriere numerique coaxial décodeur Dolby Digital télécommande

Prix : env 2 800 F

Note : 17/20



■ **LUXE** Voici ce que vous pouvez offrir de mieux au son de votre PC.

Liste des magasins

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tel : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU
26 rue des Fosses Saint Bernard
75005 PARIS
Tel : 01 43 29 59 59 — 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tel : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tel : 01 44 05 00 55

PARIS/VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tel : 01 53 686 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 77308 Chelles
Tel : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Cial Art de Vivre Niv 1
Tel : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tel : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILACOUBLAY
Tel : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tel : 01 60 86 78 28

ANTONY(92)
Centre Commercial Les Ulis
92160 Antony
Tel : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
Av du General Leclerc N 10
92100 BOULOGNE
Tel : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C. Cial Les Quatres Temps
Niveau des Arcades Est N 2
Tel : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Cial Parinor Niv 1
93606 Aulnay sous Bois
Tel : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
20 avenue Jean Lolive N 3
93500 PANTIN
Tel : 01 48 441 321

ST DENIS(93)
C. Cial St Denis Basilique
Parvis des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tel : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Cial DRANCY AVENIR
220 rue de Stalingrad N 185
93700 DRANCY
Tel : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Cial PINCE VENT N 4
94490 ORMESSON
Tel : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
rue du General Leclerc
94000 Creteil
Entre rue Parodie (Creteil Village)
Tel : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
Route de Fontainebleau Nat 7
94270 Kremlin Bicetre (Porte d'Italie)
Tel : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Cial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tel : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Cial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tel : 01 34 24 96 98

SANNOIS (95)
C. Cial Carrefour
95110 SANNOIS
Tel : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Cial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tel : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Cial St Clair
14200 HEROUVILLE St Clair
Tel : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponieres
31000 Toulouse
Tel : 05 61 216 216

RENNES (35)
20 rue du Marechal Joffre
35000 Rennes
Tel : 02 99 78 25 25

REIMS (51)
44 rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tel : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tel : 03 20 319 559

FLERS (59)
C. Cial Carrefour Douai Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tel : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tel : 03 44 20 52 52

LYON (69)
5 rue Victor Hugo
69002 LYON
Tel : 04 72 409 405

LE MANS (72)
44 48 av. du General De Gaulle
72000 LE MANS
Tel : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C. Cial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tel : 04 79 31 20 30

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tel : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1 rue Lamarck
80000 Amiens
Tel : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tel : 05 49 [illegible]

Ouvert le Dimanche
Jeux en Reseau & Internet

SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

*Voir modalités en magasin

Les Nouveautés



Red Faction — Reference 31307



Myst 3 — Reference 29104



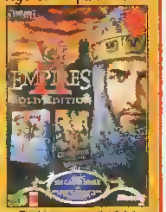
Commandos 2 — Reference 29417



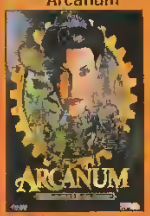
Throne of Darkness — Reference 30881



Diablo 2 Battlechest — Reference 30885



Age of Empire 2 Gold — Reference 31614



Arcanum — Reference 29697



Anarchy Online — Reference 31603



L'Entraineur 2001-2002 — Reference 30941

DVD COMBI 12XCD40X LITE ON



CARACTERISTIQUES
Lecteur 12X DVD et 40X CD Rom
Taille de la memoire Tampon 512 Ko
Temps d'accès rapide
Conception en piles Auto Equilibrees
Compatible avec la plupart des formats de disques
Compatible Windows 95/98/200/NT
Compatible MPC niveau 3, PC99
Lecture multiple

590F

Exclusif ! Achetez votre GAME BOY ADVANCE



299F* 799F

Au prix d'un Jeu GameBoy Advance

● SCORE-GAMES vous reprend votre Playstation PS One 500F (sans reserve de son parfait état) a valoir exclusivement sur l'achat d'une Game Boy Advance. On vous déduit 500F de 799F (prix de la Game Boy Advance) Vous ne payez que la différence soit 299F.

● SCORE-GAMES vous reprend votre Playstation (ancien modèle) 300F (sans réserve de son parfait état) à valoir exclusivement sur l'achat d'une Game Boy Advance On vous déduit 300F de 799F (prix de la Game Boy Advance) Vous ne payez que la différence soit 499F.



N'oubliez pas que nous reprenons également tous vos jeux que nous pouvons déduire du prix de la GBA

OKAZ

27755	BLACK & WHITE	259F	29234	EMPEREUR BATAILLE (DUNE)	259F	27998	RUNE	99F
29838	CONFLICT ZONE	239F	29807	EVIL DEAD	249F	29812	SEVERANCE	249F
27758	DE SANG FROID	99F	25103	HALF LIFE OPPOSING FORCE	79F	30077	SUMMONER	249F
29422	DELTA FORCE 3	249F	25578	THE LONGEST JOURNEY	79F	27933	WALL STREET TRADER	249F
29509	DESPERADOS	269F	27982	RESIDENT EVIL 3	229F			

GARANTIE 1 AN

Les prix affichés sont valables exclusivement en Vente Par Correspondance et peuvent varier sensiblement en magasin

NOUVEAU SERVICE : RACHAT DE VOS JEUX SUR SCOREGAMES.COM & 36-15 SCOREGAMES*

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 400F (HORS CONSOLE LECTEUR) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*

(Le delai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion depend de la disponibilite de ces derniers) * Cette offre ne concerne que la metropole et n'est pas cumulable avec d'autres reductions



VOUS POUVEZ COMMANDER

PAR TÉLÉPHONE :
01 46 735 720
PAR FAX :
01 46 735 721
PAR MINITEL
36-15 SCOREGAMES
PAR INTERNET
SCOREGAMES.COM

SCOREGAMES

Partenaire
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE

– Prix affiches valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement –

Nom ..... Prenom .....
Adresse .....
Ville .....
Code Postal ..... Téléphone .....
Code Client ..... E Mail .....
@ .....

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie etre majeur(e) Merci d'apposer votre signature

Articles	References	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au meme prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assure 24H (1 a 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Distingo 48H (1 a 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/Monaco/Corse (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total a payer		

● Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

Mode de Reglement

❑ Je regle par cheque
❑ Je regle par mandat
❑ Je regle par Carte Bancaire n°

Expire le .. .... / ....
Signature :

Écran CTX EX950 F

L'écran CTX EX950F dispose d'un tube cathodique classique en technologie FST. Les coins sont donc carrés mais la surface n'est pas plane. Les reflets sont limités par un traitement du verre. L'écran affiche une diagonale de 19" pour un affichage réel de 18". La luminosité est excellente mais le contraste est limité. Les réglages se font avec 4 boutons situés en façade. La résolution maximale affichable est de 1600 x 1200 à 75 Hz. Le pas de masque est de 0,25 mm. À environ 3 300 francs, il n'est pas moins cher que ses concurrents. ■



13/20

■ **LUMINEUX** Cet écran 19 pouces de CTX bénéficie d'un bon rendu général.

Maxtor 536 DX

Maxtor propose le premier disque dur IDE d'une capacité de 100 Go ! Malgré son interface UltraDMA 100, la vitesse de rotation des plateaux du 536Dx est limitée à 5400 tr/m, ce qui ne le destine pas à un usage intensif mais plus à stocker des données. Il dispose d'un cache de 2 Mo. Côté performances, il possède un temps d'accès moyen de 15,1 ms. En lecture, la vitesse moyenne est de 25,7 Mo/s tandis qu'en écriture, on atteint les 16,8 Mo/s. Pour moins de 2700 francs, le 536DX demeure un bon choix pour sa capacité mais pas pour ses performances. ■



15/20

■ **PANTAGRUEL** La capacité du 536Dx de Maxtor est gargantuesque.

L'œil du CyClone

Graveur TDK CyClone 24x | Vite et bien.

Après la sortie du Megalus de Waitec, d'autres constructeurs arrivent également avec leur graveur super véloce. Il y a notamment TDK qui propose une nouvelle version du CyClone. Le précédent affichait une vitesse de 16x, cette fois il atteint 24x en écriture de CD-R, 10x pour les CD-RW et 40x pour la lecture de CD. En le regardant de plus près et en omettant la façade, il ressemble beaucoup au Megalus. En effet, il est basé sur le même modèle de Sanyo et affiche donc les mêmes caractéristiques. La protection contre l'échec de gravure est toujours confiée au nouveau BURN-Proof qui détecte également la qualité du média vierge afin d'ajuster la vitesse d'écriture. Ainsi, plus aucune gravure n'échoue. Les performances sont tout de même en retrait par rapport au Megalus avec un temps légèrement supérieur à 4 minutes pour un CD de 650 Mo et 8 minutes environ pour un CD-RW de même taille. En lecture, les résultats sont cette fois pratiquement identiques avec un taux de lecture moyen dépassant les 31x et un temps d'accès de 123 ms. L'extraction audio s'opère à la vitesse moyenne de 21x. Le CyClone se négocie aux alentours de 1700 francs, soit le même prix que le Megalus. ■

INFOS

Nom : CyClone 24x10x40x
Constructeur : TDK
Caractéristiques techniques : CD R en 24x CD RW en 10x, CD ROM en 40x mémoire tampon de 2 Mo, offre logicielle Nero 5.5, TDK Digital MixMaster
Prix : env. 1700 F
Note : 15/20



■ **100%** Avec la technologie Burn-Proof plus aucune gravure n'échoue.

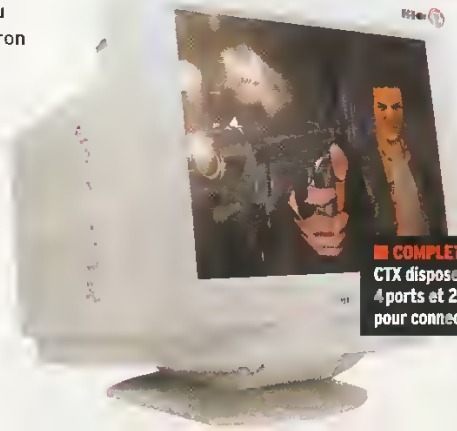
Veni, vedi, vici

Écran CTX PR960F | Un nouveau venu.

CTX est une marque encore peu connue en France mais qui marche très bien en Asie et particulièrement en Corée. Aujourd'hui, c'est Ideal Vision qui importe toute la gamme. Tout y est : du simple moniteur entrée de gamme 15 pouces jusqu'à l'écran LCD de 18,1 pouces. Le PR960F fait partie du haut de gamme CRT. Avec une diagonale de 19" pour 18" affichable, ce moniteur dispose du tube complètement plat FD Trinitron de Sony. La luminosité et le contraste sont impressionnants, tout autant que la netteté. À la différence des tubes Diamontron NF, les tubes Trinitron ont un rendu de couleur plus froid. Les réglages se font à travers 4 boutons et l'ergonomie est bonne. Le moniteur est équipé d'un hub USB 4 ports et possède deux entrées, une prise VGA classique et une entrée BNC. Cela vous permettra de connecter deux PC sur le même écran. La résolution maximale est de 1600x1200 à 85 Hz. Mais il sera préférable de l'utiliser en 1280 x 1024. Dans cette résolution, le taux de rafraîchissement atteint 100 Hz. Le pas de masque est de 0,24 mm. ■

INFOS

Nom : PR960F
Constructeur : CTX
Caractéristiques techniques : moniteur CRT tube FD Trinitron, diagonale 19 pouces, pas de masque 0,24 mm résolution maximale 1600 x 1200 à 85 Hz, Hub USB 4 ports 2 entrées vidéo
Prix : env. 4 400 F
Note : 17/20



■ **COMPLET** Ce moniteur CTX dispose d'un hub USB 4 ports et 2 entrées vidéo pour connecter deux PC.

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926



LA PLUS GROSSE

61000 écrans minitel

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez sur votre Minitel

les nouveautés les anciens jeux

tout pour vous débloquer

3615 ASTU

3615 SOLU

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

Guns n' Magic

Arcanum | Sauvez ce monde qu'apprécieraient tant Jules Verne et Tolkien.

Demi-elfe ou demi-orc ? Épée magique ou mousquet à répétition ? Essayer de convaincre ce personnage non joueur de vous écouter ou lui enfoncer directement votre épée dans la gorge ? Des dilemnes comme ceux-ci (c'est le dernier qui revient le plus souvent), Arcanum en est truffé. Pour vous éviter de nombreuses heures d'errance et de frustration, voici donc comment mener à bien la quête principale d'Arcanum.

Note : cette soluce ayant été réalisée avec la version anglaise du jeu, les noms des armes et des lieux sont susceptibles de changer.

CRÉATION DU PERSONNAGE ET GESTION DES POINTS D'EXPÉRIENCE

Arcanum est sans doute l'un des jeux les plus complets qui soient en termes de création de personnage. Chaque choix que vous ferez, qu'il s'agisse de la race, du sexe ou du passé de l'être que vous allez incarner, influera fortement sur le déroulement de votre aventure. Ainsi, un demi-orc aura du mal à se faire accepter, à part de ses congénères, tandis qu'un humain pourra sans trop de problème avoir de bons rapports avec toutes les races. De plus, vous aurez accès à des quêtes plus ou moins différentes selon votre aspect, votre charisme et votre alignement.
Ainsi, un personnage du bon côté de la loi gagnera plus facilement la confiance des honnêtes gens, tandis qu'un voleur ou un assassin aura la possibilité de naviguer dans les bas-fonds des villes sans aucun problème. N'oubliez pas non plus la possibilité d'orienter votre personnage vers la technologie ou la magie. Bien qu'il soit possible de combiner les deux, vous serez très logiquement moins puissant dans chaque discipline que si vous vous étiez spécialisé dans l'une d'elles uniquement.

Notez aussi que toutes les caractéristiques ont leur importance ; ainsi, le charisme, notoirement inutile dans les jeux de rôle, vous permet ici de résoudre la plupart des situations autrement que par le combat et détermine combien de personnages non joueurs peuvent vous suivre. Pas mal pour une caractéristique inutile, non ?

En ce qui concerne les points d'expérience, vous en gagnerez un ou deux par niveau atteint, par exemple en tuant vos ennemis, mais aussi en accomplissant les quêtes ou en parvenant à trouver une solution autre que l'affrontement à un problème. Cependant, vous aurez tout de même besoin de quelques compétences de combat pour vous défendre car il sera parfois impossible d'éviter un groupe d'ennemis.
Les points d'expérience peuvent être utilisés pour les caractéristiques, les compétences ou l'apprentissage



TALKING TO ME ? Un mousquet à répétition et une armure de plaques : deux garanties de survie appréciables dans le monde d'Arcanum.



■ **VITESSE RAPIDE** La carte est très utile pour passer en un éclair d'un endroit éloigné à un autre ; par contre, votre périple sera interrompu si vous rencontrez un ennemi.

d'inventions ou de nouveaux sorts. N'oubliez pas non plus que vous pouvez demander à certains PNJ de vous former dans tel ou tel compétence contre monnaie sonnante et trébuchante, ce qui peut vous permettre de réserver vos points d'expérience si durement gagnés pour d'autres domaines que les compétences de base. Enfin, n'hésitez pas à faire les poubelles si vous êtes un inventeur ou à écumer les champs si vous êtes herboriste, car vous pourrez créer vos propres inventions ou potions, évitant ainsi de les payer à prix coûtant dans une boutique.

LA QUÊTE PRINCIPALE

LE SITE DU CRASH

C'est là que commence votre aventure, lorsqu'un nain à l'agonie vous confie un anneau sur lequel sont gravées les initiales G.B. Bien que rien ne vous empêche de vendre cet anneau dans la première échoppe venue, mieux vaut le conserver car il se révélera très utile pour progresser dans la quête principale. Sinon, pas grand-chose à faire dans cet endroit à part accumuler les objets métalliques (ressorts, boîtes de conserve) et les plantes, que vous pourrez plus tard combiner pour obtenir de nouveaux objets si vous dépensez des points dans les compétences de création appropriées. N'allez pas tout de suite dans la caverne que vous trouverez à l'est (revenez-y un peu plus tard, lorsque vous aurez gagné au moins un niveau d'expérience) et rendez-vous au sud pour arriver dans le village de Shrouded Hills.

SHRDUDED HILLS

Dans ce premier village, vous trouverez notamment des commerces divers et variés (la forge pour les épées et armures, la boutique pour les potions et la nourriture, etc.) mais aussi de nombreuses quêtes subalternes à accomplir, tous les habitants ou presque ayant un service à vous demander. Pour progresser dans la quête principale, vous devrez ramener à l'importateur Ristezze (dont l'échoppe se trouve au nord-ouest du puits) un objet ayant appartenu à Bessie Toone. Pour trouver cet objet, allez dans la mine au sud-ouest du village et progressez vers le sud jusqu'à une pièce hantée par le fantôme de Bessie. C'est là que vous y trouverez l'objet. Ristezze vous dira alors que, pour trouver le fabricant de la bague (la société P. Schuyler & Sons), vous devrez vous rendre à Tarant.

CHEAT CODES

Conflict Zone
Pendant la partie, appuyez sur « C », puis appuyez sur Backspace avant d'entrer les codes ci dessous.
WIN gagner la mission en cours
REPLAY ALL MISSIONS avoir accès à toutes les missions
MY TAYLOR IS RICH avoir 20 000 points et 100 % en côte de popularité

Operation Flashpoint
Si vous voulez sauver plus d'une fois en cours de mission, faites **Alt-Tab** pour revenir sur le bureau, puis allez dans le dossier **utilisateur\Saved\Campaigns\1985** Par sécurité, faites une copie de sauvegarde avant d'effacer le fichier de sauvegarde du jeu Refaites **Alt-Tab** et appuyez sur **Escape** pour mettre le jeu en pause. Si tout s'est bien passé, vous aurez a nouveau la possibilité de faire une sauvegarde

Échelon
Pendant une mission, appuyez sur « ' » pour entrer dans la console, puis tapez : **srv_success 1** La mission se terminera immédiatement avec tous les objectifs remplis

QUITTER LA VILLE

Malheureusement, le seul pont qui mène vers Tarant est bloqué par un bandit nommé Lukan, et ses deux fidèles acolytes, des demi-ogres. Pour pouvoir traverser le pont et avoir accès à Tarant, vous avez alors le choix entre plusieurs possibilités :

- Rejoindre le groupe de brigands : ceci est possible si vous n'avez pas encore parlé à Doc Roberts ou au gardien de la paix. Pour prouver votre valeur, vous devrez détruire le matériel de construction d'un autre pont situé plus au sud. Cela fait, vous pourrez quitter Tarant, et Lukan vous donnera quelques informations sur les bas-fonds de la ville.

- Les combattre pour le compte du gardien de la paix : massacrer les brigands semble la solution la plus évidente, mais ce n'est vraiment pas la plus facile à mettre en œuvre. Avant de vous lancer à l'attaque, faites le plein d'armes et de points d'expérience en aidant, par exemple, Doc Robert à repousser l'attaque de la banque, ce pour quoi il vous récompensera en vous faisant cadeau d'une arme relativement puissante (soit un pistolet, soit une épée, soit une hache magique). Vous pourrez aussi obtenir une dague finement forgée en donnant de l'or pur à Lloyd, le forgeron. Après avoir acquis suffisamment d'expérience, allez expliquer aux bandits votre point de vue et n'oubliez pas de dépouiller leurs cadavres (y compris les armes ou armures qu'ils portaient sur eux).

- Leur payer la somme qu'ils demandent : la solution de petit joueur, qui consiste à rassembler les 1 000 pièces en faisant quasiment toutes les quêtes de la ville, pour les donner aux brigands. Plutôt frustrant de prendre de tels risques pour si peu de tels bénéfices...

TARANT

Quel qu'ait été votre choix, vous devrez maintenant vous rendre à Tarant. Sur le chemin, vous serez attaqué par les membres d'une société d'assassins qui, pour une raison inconnue, ont juré votre perte. Quand vous dépouillerez leurs cadavres, pensez à garder des symboles de la société pour laquelle ils officient, car ils vous seront bien utiles beaucoup plus tard dans l'aventure. À Tarant même, traversez le pont sans aller dans les bas-fonds si vous n'êtes pas vous-même un brigand et allez vers le nord de la ville, au-delà des quartiers résidentiels, pour localiser les locaux de la compagnie P. Schuyler & Sons. Vous trouverez devant ses portes un nain nommé Magnus Shale Fist, qui souhaite lui aussi en savoir plus sur cette société. À l'intérieur du bâtiment, vous ferez la connaissance de James Kingsford, à qui vous devez soustraire sa clé (en le tuant, en le volant, ou en le persuadant de vous la donner), laquelle donne accès aux sous-sols dans la pièce attenante. Vous serez alors confronté à des hordes de zombies qui ne devraient pas représenter une menace trop grave si vous êtes bien équipé. N'hésitez pas à ressortir des sous-sols pour aller faire le plein d'énergie et de potions si le besoin s'en fait sentir. Poursuivez votre progression jusqu'au troisième sous-sol, où vous rencontrerez trois nécromanciens : Miles, Edward et Winston Schuyler. Vous pouvez tous les tuer, puis chercher dans les étagères à qui ils ont vendu l'anneau, ou parler à leur père (le cadavre assis sur le trône) pour avoir le nom du propriétaire de l'anneau et prendre congé sans autre esclandre. Par contre, si Magnus vous a accompagné, vous n'aurez



■ **DISCRÉTION REQUISE** Évitez de donner votre nom au premier venu, car les nombreux assassins à vos trousses vous retrouveraient vite.

d'autre choix de livrer combat, que ce soit contre lui ou contre les nécromanciens (selon le camp que vous aurez choisi). Pour la suite de l'aventure, il serait en tout cas dommage de se priver des services du grognon Magnus...

TROUVER GILBERT BATES

L'imposante demeure de Bates se trouve complètement à l'est de la ville. Malheureusement, vous ne pourrez y accéder directement, et devrez choisir l'une de ses options pour pouvoir vous entretenir avec le maître des lieux :

- Des saboteurs s'infiltrent dans l'entrepôt de Bates situé au sud de son manoir aux alentours de minuit pour y démolir ses machines. Faites-vous engager pour les en empêcher, placez-vous au fond de l'entrepôt, puis accélérez le temps jusqu'à l'inévitable combat. Attirez alors les autres gardes de l'entrepôt pour venir plus facilement à bout des gêneurs. Ceci vous permettra d'avoir une entrevue avec Bates.

- Aller voir Cedric Appleby, dans le quartier sud de la ville pour avoir plus d'informations sur Bates. Si vous êtes un voleur, il vous indiquera un moyen de pénétrer dans le manoir discrètement. Vous pourrez ainsi dérober le journal de Bates, qui confirme le fait qu'il s'agit d'un imposteur. Si vous avez plutôt l'âme d'un guerrier, il vous proposera de participer au raid visant à saboter l'entrepôt de Bates. Si vous avez fait l'une de ces deux actions, Appleby vous indiquera un passage pour arriver aux quartiers des serviteurs (vous aurez besoin des compétences de crochetage et de repérage de pièges pour y parvenir).

- Dénoncer Appleby à Bates, ce qui le convaincra que vous êtes de son côté. Le lendemain, les journaux parleront de la « mort mystérieuse » de Cedric Appleby, survenue pendant la nuit.

Si vous laissez Appleby publier dans la presse les révélations trouvées dans le journal de Bates, vous n'aurez plus l'occasion d'entrer en contact avec ce dernier, ce qui vous compliquera singulièrement la tâche pour la quête principale.

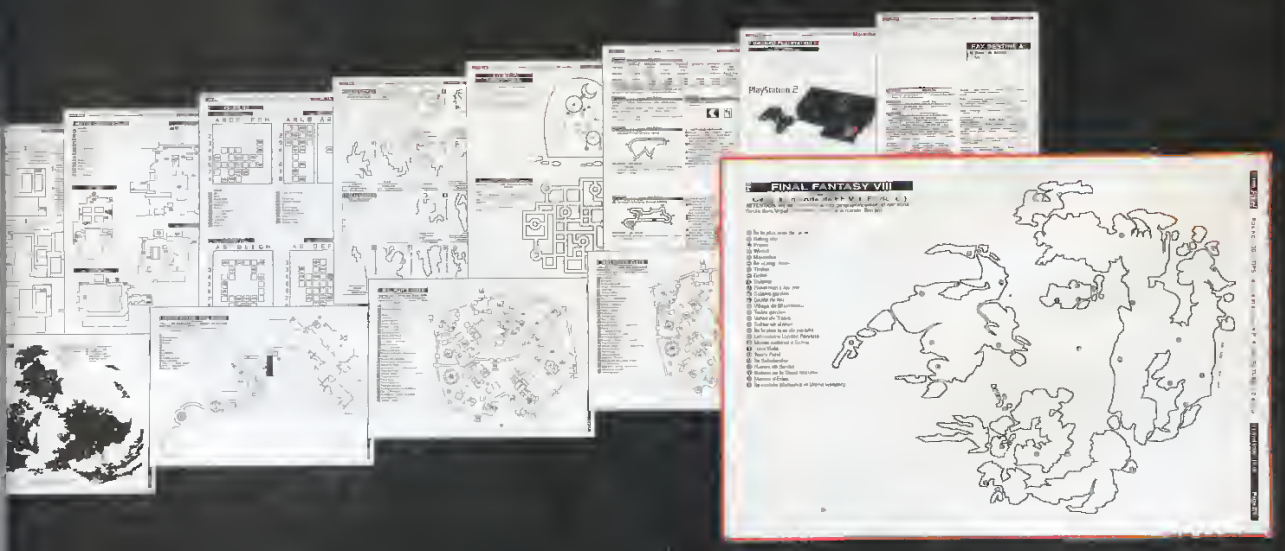
Quand vous rencontrerez Bates, il vous dévoilera l'histoire de l'anneau, ainsi que celle du clan nain de la



■ **REPAIRE DE VERMINES** Attaquez-vous en premier lieu à l'ennemi le plus menaçant avant de passer à un comparse moins dangereux.

+350 SOLUTIONS PAR FAX / COURRIER !

3617 TIPS



COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS (ou sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera prêt le jour même ou au plus tard le lendemain à midi avant 18h.

0836688477
Astuces, solutions par TÉLÉPHONE (0,37 TTC/S)

3615 TIPS
Astuces, solutions par MINITEL

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo. PC et Consoles.

CHEAT CODES

Crazy Factory
Appuyez sur Entree pour faire apparaître la ligne de chat, puis tapez les codes suivants
Get + $10 000 000 vous avez 10 millions en plus
!givemecash obtenir de l'argent
Get beautiful buildings vous avez instantanement des bâtiments modernes
!UpAdmin modernise l'administration
!UpMarket modernise le service marketing
!UpLabo modernise le laboratoire
!UpProd modernise la chaîne de production

X Plane
Carburant illimité
Allez dans la section du poids et du carburant dans le menu des parametres
Mettez la charge de carburant au maximum
Vous pouvez faire ceci a l'infini
Aller plus vite dans l'espace :
Pilotez le X-15 et utilisez le largage par B-52 dans le menu Location\Special In-flight. Appuyez sur la barre espace pour être largué et dirigez-vous vers le ciel. Avant d'être a court de carburant, vous serez dans l'espace.



montagne noire et vous chargera d'aller voir ce qu'il est advenu d'eux. Vous pouvez aussi bien sûr tuer Bates, mais vous aurez pas mal de difficulté à sortir de son manoir vivant...

LA MONTAGNE NOIRE

Avant de vous rendre à ces montagnes, accomplissez un maximum de quêtes dans Tarant, afin d'être bien pourvu en points d'expérience et en équipement, la montagne noire étant remplie d'ennemis et de pièges divers sur trois niveaux. Un parchemin de repérage des pièges et un autre de sortie (il vous emmène directement hors du niveau dès que vous l'utilisez) seraient de bons ajouts à votre équipement standard. Vous devrez d'ailleurs probablement revenir plusieurs fois à Tarant pour faire le plein de potions de soins avant de revenir à la charge. Quand vous serez dans le long couloir derrière le trône (que vous aurez atteint en prenant le deuxième des trois passages dans le niveau deux des souterrains), avancez lentement en vous déplaçant de manière à repérer les nombreux pièges qui jonchent le passage. Vous tomberez dans la dernière pièce sur un nain appelé Gudmund Orebender. Après lui avoir parlé, consultez le pilier de la vérité au centre de la pièce, qui révélera que le clan est parti sur l'île du désespoir. Vous devrez alors retourner voir Bates à Tarant, puis vous rendre à Ashbury (à l'est sur la carte) pour embarquer dans le bateau du capitaine Teach vers l'île du désespoir. Tant que vous êtes à Ashbury, profitez-en pour sauver un chien battu par un gnome. C'est un très bon combattant qui vous déchiquettera une araignée géante en moins de deux !

L'ÎLE DU DÉSESPOIR

Vous devez réussir à avoir une entrevue avec Thorvald, le nain qui dirige cette île. Pour cela, plusieurs solutions s'offrent à vous :

- Pénétrer dans sa demeure : si vous êtes un bon voleur, vous pouvez réussir à entrer par effraction et atteindre la chambre de Thorvald. De là, vous pouvez essayer de lui parler (il reconnaîtra vos talents) ou voler les informations que vous êtes venu chercher.

- Vaincre le champion de l'arène : ceci peut aussi convaincre Thorvald de vous voir. Attention : vous devrez être seul (dites à vos compagnons de vous attendre à l'extérieur) pour combattre le champion Borag, un demi-ogre. Parlez à Gorrin, qui se tient près du trou, pour avoir accès à l'arène.

- Convaincre Ogdin : vous pouvez convaincre Qgdin de vous laisser passer en accomplissant quelque chose de spécial pour lui ; par exemple, en lui rapportant un livre (il y a une bibliothèque à Tarant).

- Quand vous rencontrerez Thorvald, soyez convaincant pour qu'il accepte de vous révéler le lieu où habite le clan de la roue, ainsi que le schéma des lunettes spéciales que vous devrez assembler pour pouvoir trouver l'accès à la citadelle naine. Si vous n'y parvenez pas, volez-les lui ou tuez-le, car ces éléments sont indispensables au déroulement de la quête principale. Reprenez le bateau du capitaine Teach et parlez avec lui pour qu'il vous révèle l'existence d'un passage secret à Caladon, ce qui vous sera utile plus tard. Allez ensuite voir Bates pour le tenir au courant (si vous ne l'avez ni tué, ni trahi, bien sûr).

LE CLAN DE LA ROUE

Rendez-vous à l'endroit indiqué par Thorvald de jour et mettez les lunettes spéciales pour pouvoir voir l'entrée. Pour retrouver l'ancien roi du clan, Loghaire, qui est le seul à être capable de vous donner les informations que vous recherchez, vous allez devoir vous enfoncer dans une mine naine peuplée de créatures étranges, y compris d'énormes araignées de cristal. Quand vous serez face à Loghaire, il vous conseillera de vous rendre à Quintarra. Si vous êtes suffisamment persuasif et intelligent (enfin, votre

N'oubliez pas ceci : une solution pacifique rapporte bien plus de points d'expérience qu'une grosse bagarre.

ça se passe comme ça



k-do chez

tous les mois

McDonald's



personnage, hein), vous pourrez convaincre Loghaire de revenir sur le trône, ce qui vous permettra plus tard de l'intégrer à votre groupe. Vous pouvez aussi le tuer pour trouver sur lui une lettre écrite par un elfe à propos du bannissement du clan de la montagne noire. Si vous retournez voir Bates, il se montrera à nouveau très généreux et vous enjoindra de vous rendre à Quintarra.

QUINTARRA

En arrivant à Stillwater et en interrogant les passants, vous apprendrez qu'un elfe du nom de Myrth sait où se trouve Quintarra. Malheureusement, celui-ci ne vous dévoilera son emplacement que si vous lui ramenez la peau du célèbre géant de Stillwater. Vous aurez pour ce faire besoin de l'aide de Stanley Xavier Hippington, qui pourra vous dire où se trouve son antre. Une fois la créature capturée, vous devrez la ramener à Tarant, où Tristan Fenwick vous dira qu'il s'agit d'un faux, et vous conseillera d'aller voir le musée de Parnell, dans lequel vous pourrez acheter ou voler une « vraie » peau de géant, ce qui satisfera Myrth. Il vous dira alors comment arriver à la cité interdite de Quintarra.

À votre arrivée à Quintarra, vous rencontrerez Raven, la fille de la reine des elfes. C'est un personnage unique, puisqu'elle est la seule avec laquelle vous puissiez développer une histoire d'amour si vous êtes un elfe, un demi-elfe ou un humain, et que vous avez au moins 12 en beauté et en charisme. Ses sentiments évolueront selon la justesse de vos actes, et, si vous parvenez à vous en faire aimer, la séquence de fin changera légèrement. Notez aussi que, si, à un moment ou à un autre, vos actions lui déplaisent, vous n'aurez plus aucune chance qu'elle tombe amoureuse de vous à nouveau. Quoi qu'il en soit, elle vous demande pour l'instant d'aller dissuader un groupe d'humains de s'installer sur un territoire elfe sacré sans effusion de sang. Si vous avez atteint un niveau suffisant en persuasion, vous pourrez les convaincre de partir sans heurt. Sinon, vous devrez pousser William Bench, le chef du groupe, à vous trapper en premier. D'anciens esprits eltes apparaîtront alors et vous débarrasseront des importuns. Vous pourrez ensuite parler à la reine des eltes, qui vous conseillera d'aller voir Renford A. Terwilliger pour en savoir plus sur les elfes noirs.

Si vous voulez jouer un voleur, prenez dès la création du personnage votre matériel de cambriole.

TROUVER TERWILLIGER À TARANT

Rendez-vous à la salle des registres (Hall of Records) pour savoir ce qu'il est advenu de Terwilliger : il est mort il y a 150 ans. Rendez-vous ensuite à la bibliothèque publique, juste à côté de la salle des



FINE GÂCHETTE Si vous aidez Doc Roberts lors de l'attaque de la banque, celui-ci vous gratifiera d'une arme appropriée à vos compétences.


13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE
vous êtes libre le 13 ?
vous êtes libre le 13 ?
www.13emerue.fr
13ème RUE la chaîne action et suspense applique toujours la même méthode : d'abord elle capture ses victimes avec une sélection de programmes mortels : Policier, Science-Fiction, Fantastique, Paranormal, Horreur... puis elle augmente le rythme cardiaque jusqu'à les faire succomber au plaisir de la peur. Attention vous êtes sûrement sa prochaine victime. 13ème RUE, la télé qui fait peur à voir.
SUR LE CÂBLE ET SUR
CANALSATELLITE
LE MEILLEUR DU NUMÉRIQUE



■ **LE JEU DE LA VÉRITÉ** Le pilier de la vérité vous permettra de comprendre ce qui est arrivé au clan de la montagne noire. Vous n'y comprenez rien ? C'est normal, avancez dans le jeu.

registres, pour avoir plus d'informations sur le livre qu'a écrit Terwilliger. Vous apprendrez alors que Victor Misk, qui vit à Caladon, en possède une copie.

CALADON

En arrivant à Caladon, vous apprendrez que Victor Misk est mort il y a peu. Cependant, sa femme va vous donner quelques indices utiles. Rendez-vous ensuite au cimetière, achetez une pelle au gardien si vous n'en avez pas déjà une, puis attendez la nuit pour fouiller la tombe de Victor. Vous y trouverez un livre qui orientera vos recherches en direction de Roseborough. Allez ensuite profaner la tombe de Phillip Misk, le père de Victor, pour récupérer le livre tant convoité, et découvrir l'emplacement de la cité des elfes noirs, T'sen Ang.

T'SEN-ANG

Pour entrer dans la cité de T'sen Ang, vous devrez porter une amulette de la société secrète que vous aurez pris sur le cadavre de l'un des (nombreux) assassins qui ont croisé votre route. Ensuite, à l'intérieur de la cité, plusieurs choix s'offrent à vous :

- Rejoindre les elfes noirs : si vous voulez faire alliance avec les elfes noirs, vous devrez prouver votre « valeur » en tuant tous les elfes de Stillwater. Si vous décidez d'accepter, rendez-vous directement à la section appelé « la voie du mal ».

- Tuer tout le monde dans le camp elfe noir. Leur chef, Min Gor'ad, vous parlera alors d'Arronax dans son dernier soupir.

- Convaincre Min Gor'ad de vous raconter ce qui est arrivé au clan de la montagne noire, puis faire semblant d'accepter la mission visant à prouver votre loyauté.

- Vous faufiler dans le camp et voler une lettre dans la maison de Min Gor'ad expliquant les plans des elfes noirs.

Une fois que vous aurez réussi à en savoir plus, retournez voir Raven à Quintarra. Elle aiguillera vos recherches vers le temple panarien à Caladon et acceptera de vous accompagner si elle vous apprécie.




Détendez-vous.
Ce n'est qu'un jeu.
L'enfer du fragg, les derniers mods, les tournois, les cadeaux, les serveurs dédiés, stratégie, simulation, action... C'est sûr qu'après ZonejeuX la vie normale vous paraîtra bien fade.
PC | MAC
ZONE JEUX .com
LÀ OÙ TOUT SE JOUE



PROBLÈME DE COMMUNICATION Difficile d'argumenter avec un golem de lave. Si vous n'êtes pas un excellent combattant, laissez-le donc vaquer à ses occupations.

CALADON

Après avoir parlé au premier acolyte Alexander et à l'archéologue Hadrian, vous allez devoir retrouver les restes de Nasrudin dans les catacombes du temple. Vous pouvez y parvenir en passant par les égouts, en tuant les gardes qui surveillent le tombeau ou en utilisant le passage secret dont vous a parlé le capitaine Teach. Ramenez le crâne trouvé dans le sarcophage à Hadrian, qui l'identifiera comme n'étant qu'un crâne d'humain normal, et non Nasrudin. Allez ensuite parler à Gunther, l'historien, qui vous dira de vous rendre sur l'île de Thanatos.

BLACK ROOT

Pour aller là-bas, vous aurez besoin d'un bateau car aucun capitaine n'acceptera de vous y emmener. Rendez-vous à Black Root, où ,si vous avez énormément d'argent, vous pouvez acheter un bateau. Sinon, vous devrez vous entretenir avec le capitaine Teach pour qu'il vous raconte la légende de Stringy Pete, et vous indique où erre son âme en peine. Ce dernier acceptera de se séparer de son bateau si vous accomplissez trois quêtes pour lui. Vous devrez détruire une arme maléfique, ramener une partie du trésor que Stringy Pete a volé à un homme bon nommé Jonas Williamson après l'avoir tué (donnez-la à Molly Williamson), et remplacer l'autel dans le temple d'Halcyon à Vooriden que Pete a profané (parlez à Edwin Wallows pour connaître la marche à suivre).

L'ÎLE DE THANATOS

Une fois le bateau en votre possession, retournez à Black Root et essayez de recruter Franklin Payne avant de vous rendre sur l'île de Thanatos. Grâce à lui, le parcours sur Thanatos jusqu'à la demeure de Nasrudin sera bien plus aisé. Malgré tout, prenez un maximum d'équipement, car vous devrez combattre de nombreux monstres avant de pouvoir rencontrer Nasrudin. Celui-ci vous apprendra que vous devez parvenir à vaincre Arronax et vous donnera des conseils pour trouver d'autres compagnons d'aventure s'il ne vous juge pas assez fort pour y parvenir tout seul. Il vous dira aussi de trouver un outil Vendigroth qui devrait grandement vous aider à combattre Arronax. Si vous jouez un personnage à tendance mauvaise, Nasrudin tentera de vous remettre dans le droit chemin. Si vous refusez, vous devrez trouver K'an Hua à T'sen Ang. Si vous tuez Nasrudin et que vous aviez déjà tué K'an Hua, vous serez alors directement banni dans le vide.

LES RUINES VENDIGROTN

Sur le pont menant aux ruines, vous aurez l'occasion de rencontrer Weldo Rubin, qui pourra vous guider jusqu'à Tulla. Là-bas, vous devrez parler à Simoeon Tor. Il vous demandera de résoudre le mystère du bassin de Pelojian. Vous devrez d'abord aller voir la peinture murale de l'illumination (Mural of Enlightenment), puis converser avec le fantôme de Pelojian qui apparaît près du bassin aux alentours de minuit. Il vous dira où se trouvent les ruines Vendigroth. Là-bas, vous serez confronté à des monstres de très haut niveau, ainsi qu'à des elfes noirs (si votre alignement est mauvais, ils ne vous attaqueront pas). Une fois que vous aurez trouvé l'outil Vendigroth, vous devrez vous rendre à l'anneau de Brodgar pour arriver à la conclusion de votre aventure. Roseborough est une petite ville tout près de l'anneau de Brodgar, dans laquelle vous pourrez vous ravitailler avant d'aller retrouver Nasrudin. Celui-ci va alors vous bannir dans le vide (the Void).

LE VIDE

Vous n'aurez aucun mal à trouver Arronax, puisque vous êtes téléporté au beau milieu d'une route qui mène tout droit à son château. Vous pouvez, au choix, combattre les gardes ou vous faufiler discrètement pour arriver à entrer dans le château. Arronax, emprisonné par un appareil qui empêche tout contact avec le monde extérieur, vous révèle alors que Kerghan s'est fait passé pour lui et travaille en coopération avec les elfes noirs. Pour libérer Arronax, vous pouvez essayer de convaincre les gardes de le libérer (si vous ne les avez pas tous tués, bien sûr) ou leur voler la clé. Quoi qu'il en soit, dès qu'Arronax sera libre, il tuera tous les gardes des environs. S'il considère que vous n'êtes pas assez puissant pour défaire Kerghan, il vous conseillera alors de vous adjoindre de nouveaux compagnons qui ont été,

Simple à réaliser (un chiffon et de l'essence), le cocktail Molotov est pourtant une arme redoutable.



OÙ EST LA SPA ? Ce gnome est en train de tabasser à mort son chien. Intervenez à temps et vous hériterez d'un allié de poids (le chien, pas le gnome).

le magazine des gamers PS2



dans tous les kiosques



■ **GORILLES DANS LA NUIT** D'un tempérament habituellement paisible, le gorille ne semble pas supporter la présence de joueurs sur son territoire.

comme lui, bannis dans le vide. Arronax vous téléportera ensuite dans le château de Kerghan, tout près du clan de la montagne noire. Ses membres vous donneront quelques conseils bien utiles pour votre futur combat. Quand vous rencontrerez Kerghan, il vous proposera de vous joindre à lui, ce qui vous replacerait du côté des méchants. Si vous refusez sa proposition, il s'ensuivra un titanesque combat entre vous et Kerghan. Quand Kerghan tentera d'utiliser son bouclier de régénération, utilisez l'outil Vendigroth pour le contrecarrer. Sa mort entraînera la fin du jeu, et une séquence de fin bien méritée !

LA VOIE OU MAL

Comme vous avez accepté la quête des elfes noires (tuer tous les elfes de Stillwater), la reine des elfes retusera de vous parler. Si vous parvenez à accomplir la quête, vous serez connu comme étant le boucher de Stillwater, et les elfes normaux vous attaqueront à vue. Les elfes noirs, par contre, vous enverront à Caladon pour rencontrer K'an Hua, le grand ancien des elfes noirs.

CALADON

Cherchez le temple Panarien pour pouvoir rencontrer K'an Hua avec la lettre de recommandation. Si vous avez parlé avec l'archéologue, vous pourrez révéler que les restes de Nasrudin sont faux, ce qui amusera beaucoup K'an Hua. Il vous confiera ensuite que le seul objet qui puisse tuer Arronax est un outil Vendigroth, et vous ordonnera d'aller fouiller des ruines Vendigroth récemment découvertes. Notez que vous pouvez dès maintenant essayer de tuer K'an Hua, ce qui, si vous y parvenez, provoquera votre bannissement immédiat.

Un haut score en charisme et en persuasion vous permettront de résoudre sans combat de nombreuses situations.

LE CAMP DES ELFES NOIRS

Vous ne trouverez ici que des cadavres, ainsi qu'un journal qui vous indiquera l'emplacement des ruines. Ce sera à nouveau l'occasion d'une plongée dans des souterrains mal fréquentés. Tout au bout, vous finirez par trouver l'outil convoité. Vous pouvez le ramener à K'an Hua pour qu'il le bannisse, ou garder l'objet pour vous.

LE VIDE

Que vous soyez bon ou mauvais, vous finirez donc à cet endroit. Vous avez à nouveau plusieurs options lors de votre rencontre avec Arronax ; il vous proposera d'aller combattre Kerghan. Vous pouvez au choix lui mentir, et le tuer avec l'aide de Kerghan (vous pouvez même tuer ce dernier ensuite) ou l'accompagner et détruire Kherghan, ce qui vous replacera au dernier moment du côté des forces du bien. Si vous décidez de rester dans le camp de Kerghan, il vous demandera de prouver votre loyauté en tuant Arronax et les autres guerriers qui ont été bannis dans le vide. Si vous y parvenez, Kerghan vous félicitera, ce qui vous donnera droit à la « mauvaise » tin. ■

- Gary Laporte

BANC D'ESSAI COMPARATIF RENTRÉE 2001
Jouez-vous seul(e) ou avec astuces ?

sans astuces	avec astuces
COINCÉ	DÉCOINCÉ
J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU	OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!
AÏE, UN MOT DE PASSE	AH MAIS JE LE CONNAIS!
'RAME CETTE CAISSE	TIENS? UN TURBO!
AÏE, LE BOSS	EXPLOSÉ, LE BOSS
ZUT, J'AI PAS LA CLÉ	LA PORTE EST OUVERTE
TROP DUR CE [illegible]	ÇA ALORS, 'EU SANS FORCER!
[illegible]	AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?
[illegible]	DÉSINTÉGRÉ, LUI
[illegible]	YES! S CIRCUITS SHADOW

3615 astuces®

08 923 50 923

ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX
SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX
JEUX CONSOLES ET PC
MISE À JOUR IMMÉDIATE
PREVIEWS EN DIRECT DU JAPON

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces®** est à votre service **7j/7, 24h/24**: par minitel - 3615 **astuces** - ou téléphone - 08 92 68 **3264**.

Pixtel 3615, 089268, 0,33€/MN Astuces est une marque déposée Pixtel

Courrier des lecteurs

Après des vacances qui ont visiblement ramolli les esprits, les lecteurs reviennent enragés.



Plus de filles !

Salut mon petit Teignard,
ma question est : « Pourquoi y a pas de filles qui testent des jeux ?! » Non, mais quand même, vous avez l'air d'une bande de sexistes ! Sans déconner, à part Sophie, y a pas d'autres filles ? C'est pourquoi ce serait cool si Sophie écrivait un peu ! À part ça, le mag est cool
Olivia

Eh oh,
faudrait voir à se calmer les donzelles. C'est pas parce que j'ai eu la faiblesse de publier le mois dernier deux lettres signées par vos congénères qu'il faut se croire tout permis. Alors, d'abord tu te calmes et tu m'écoutes. Si tu es intéressée par un comparatif chouquettes, l'apologie des années 60 et de Sean Connery, un essai Porsche ou un reportage sur les vacances naturistes, alors on peut laisser Sophie écrire dans Gen4. *C'est effectivement les seuls sujets qui la passionnent. Si nous n'avons aucune journaliste, c'est tout simplement parce qu'aucune fille ne répond à nos demandes de pigistes ! Et puis, si tu savais, tu saurais qu'il y a quelques années, une dénommée Anna a travaillé chez nous Pas longtemps, malheureusement, parce qu'il s'agissait aussi d'une amie de Seb et qu'il l'a à moitié éborgnée pendant une partie de Taboo. La pauvrette n'est jamais revenue, vraisemblablement traumatisée.*

J'ai rarement eu l'occasion dans ma vie de joueur de lire un test aussi complet.

Jamais content

Vieux Teignard,
c'est quoi ce numéro de septembre ? Tout commence pages 6 et 7 par un sommaire bidon (…). Ensuite, ah, l'édito, une de mes rubriques préférées .. Je vois que même Seb a été trompé par le sommaire, il dit qu'il y a « de quoi patienter pendant deux mois ». Hum, Seb, t'es dans le numéro de septembre là, je sais pas pourquoi tu veux qu'on patiente deux mois.. Bon, le mag s'améliore ensuite : un contenu CD-DVD plus sérieux, des news… jusqu'à la rubrique La rédac en folie. Eh bien, en folie, elle l'est vraiment ce mois-ci. On note que Thomas s'est laissé pousser les cheveux (par contre, il a pas passé ses vacances au soleil) ainsi que l'arrivée d'un petit nouveau, David, qui quand il prend ses photos sous un projecteur devrait les demander mates au photographe : là on a du mal à le regarder en face tellement la photo est éblouissante… Mais le plus drôle c'est la rubrique test. On se demande ce que Luc a bien pu faire à la rédac pour se retrouver avec Qui veut gagner des millions, X-Plane, Echelon, Panique à Mickeyville, Une faim de loup, Ski-Doo X Team Racing (que tout le monde attendait) et Legends of Might and Magic. J'imagine la scène : Luc revient le 15 août de son Limousin natal : « Ah ouais ? Max Payne est arrivé ? Je peux faire le test ? - Désolé c'est Arnaud qui s'en charge. Mais si tu veux, il reste Panique à Mickeyville dans le genre violent. - Bon, pas grave, Myst 3 alors ? - Ah, Noël l'a déjà pris. » Heureusement, les rubriques Multi et Hardware rattrapent tout ça. Mais on arrive ensuite à la rubrique qui n'a cessé de se dégrader : le courrier des lecteurs. Vous choisissez au hasard les lettres que vous publiez ? Résumé de la première « Quand mon mec joue, je sais qu'il reste à la maison ». Deuxième : « Où est passée la méchanceté du Teignard ? ». Troisième : « Le français, c'est moins bien que Age of Kings » La lettre du mois est vide et les morceaux choisis… bum… qu'ils sont drôles. Où est donc passée la rubrique courrier d'avant, avec des joueurs qui avaient quelque chose à dire et des réponses du Teignard toujours drôles…
Romain

Je suis calme ..
Alors comme ça, le choix des lettres du mois dernier n'ont pas l'heur de plaire à Monsieur ? Monsieur les trouve sans intérêt et regrette le bon vieux temps où c'était mieux aavaaunt ! Alors, c'est bien beau

Morceaux choisis

■ Si j'aurais mis plus de volonté, je regretterais pas ma passion pour les jeux
« Si tu n'avais pas autant dormi en cours de français, tu saurais écrire.

■ J'espère ne pas passer dans la rubrique « morceaux choisis »
« Raté. »

■ Je ne vois pas pourquoi une équipe de femmes ne ferait pas un jeu vidéo ?
« Si Dieu existe, qu'il réagisse maintenant ! »

ABONNEMENT GEN4 PC CD-ROM - ABONNEMENT GEN4 PC CD-ROM

UNE OFFRE UNIQUE AU MONDE !



... L'ABONNEMENT GEN4 PC CD-ROM + LE RANGE CD



REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT

Oui, je m'abonne à GEN4 PC CD-ROM pour 11 numéros au prix exceptionnel de 299 F avec en plus le range CD [RCD], qui me parviendra séparément (Prix étranger et DOM -TOM : 459 F).

❒ Nouvel abonnement ❒ Réabonnement

Adresse de réception du magazine

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : |_|_|_|_|_| Ville : _____

Pays : _____ Tél : _____

E-mail : _____

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Computec Media France

❒ Carte bancaire numéro : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| expire fin : .../...

Date et signature (obligatoire) :

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Gen4 PC CD-Rom
Service abonnement
BP 1121
31036 Toulouse Cedex 1
Tél. 0 825 15 00 22 (0,98F/mn)

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

GEN4 PC 149

La lettre du mois

Drogues dures

Salut Teignard,
je suis un joueur invétéré d'Everquest depuis le mois de juin 2000 et on peut dire que ce jeu bouffe toute ma vie privée. Pour te donner une idée, j'ai passé 110 jours à jouer, soit plus de 2 400 heures. Du coup, pour libérer suffisamment de temps, j'ai dû sacrifier bon nombre de choses : les soirées entre potes se sont vite transformées en nuits Everquest, par exemple. Puis, j'ai dû rompre avec ma copine que je fréquentais depuis six mois. Au début, j'enchaînais les mensonges pour rester devant mon PC, avant de tout lui avouer et de casser avec elle. J'ai alors songé à arrêter Everquest et je me suis rendu compte que ce jeu était une véritable drogue dont je ne pouvais me passer. De plus, je collectionnais les niveaux et commençais à avoir des responsabilités au sein de guildes. Heureusement que mes résultats scolaires n'ont pas baissé à cause du jeu. Everquest est une expérience magnifique, mais qui peut être aussi très nuisible et dangereuse pour la vie privée.
Thibault

Hum…
Songe un peu au nombre de nénettes qui, à la lecture de ta lettre, auront toutes la même pensée : pauvre type. Ainsi donc, ces nerds sclérosés du clavier incapables de faire la part des choses existent bel et bien et évacuent réellement toute vie sociale au profit de leur piquouze virtuelle sous peine de grave crise de manque. Alors même si tu sembles parfaitement conscient de ta maladie, je note toutefois que tu emploies le verbe « devoir » lorsque tu parles d'envoyer valser la jeune fille : ça prouve qu'il y a eu un impératif et qu'il s'agit d'un événement d'ordre sentimental grave puisqu'il t'a permis de réaliser que tu étais shooté. À ce niveau-là, tu as toutes les cartes en main pour décrocher et arrêter de donner du grain à moudre aux détracteurs du jeu vidéo . En attendant d'être guéri, évite quand même de te montrer pour ne pas trop nous faire honte.

tout ça, mais moi, les gens qui regrettent que les joueurs n'aient plus rien à dire et qui peinent à trouver un sujet de discussion, ben ça me fait marrer. Tu t'es trompé de signature mon petit Romain, il aurait été plus juste de signer ta missive d'un T qui veut dire Tocard. Super, t'as remarqué que notre imprimeur autrichien avait abusé du schnaps et s'était planté de sommaire, t'as remarqué aussi qu'il y avait eu inversion de photos dans la Rédac' en folie, et pour finir, tu as imaginé un petit dialogue hilarant (hin, hin, hin…). Ben, mon cochon, après ça, t'es culotté de venir piétiner mes plates-bandes avec une lettre aussi asthmatique : celles du mois dernier valaient cent fois mieux que la tienne. Quant aux jeux testés par Luc, tu es, mais alors, très loin de la vérité. Vu que c'est lui qui gère tous les tests, il s'est infligé ça tout seul, peut-être pour expier sa dernière destruction de matériel informatique, à moins que ço ne soit pour préserver ses chers petits pigistes dont il prend un soin maniaque. À la revoyure (mais attends quand même d'avoir quelque chose à dire avant de m'écrire, Tocard…)



Arcanum
Bonjour à tous,
je vous envoie ce message pour exprimer ma reconnaissance et mon admiration. Vraiment, j'ai rarement eu l'occasion dans ma vie de joueur de lire un test aussi complet et détaillé. Je parle, bien sûr, du test d'Arcanum, fait par le magnifique Rémy Goavec. On sent bien le professionnalisme qu'il lui a fallu pour pondre ces deux pages. Il a su aller à l'essentiel, à la quintessence du jeu. Certaines personnes penseront que ne décrire que les graphismes hideux et les multiples possibilités d'évolution du personnage peut paraître « léger » par rapport au semi-événement représenté par sa sortie, mais ceux-ci sont de mauvaises langues et lisent la concurrence de surcroît (les méchants). Heureusement, le commun des mortels, comme moi, sait reconnaître un bon test quand il en voit un. Il a d'ailleurs la certitude de tout connaître du jeu, de s'être fait un avis clair et exhaustif grâce au divin Goavec. Quand même, autant de sérieux et de talent, c'est choquant, en un certain sens… Bonne continuation sur la dure voie qui est la vôtre…
Brice

Ficlitre,
je rêve ou un lecteur donne dans l'ironie ? Incroyable, il existerait donc un second degré dans la cervelle anémiée de certains d'entre vous et plus particulièrement dans la tienne ? J'espère tout de même que ça n'est pas douloureux et que ton implant tiendra bon, parce que ça m'étonnerait beaucoup que ce soit

micro Dingo

INTERNET ET LA MICRO PÈTENT LES PLOMBS !

Combattez la déprime de l'automne avec les sites les plus sexy bizarres, hilarants, voyeurs, hantés, décalés !



Le numéro 33 de Micro Dingo est en vente depuis le 11 septembre 2001

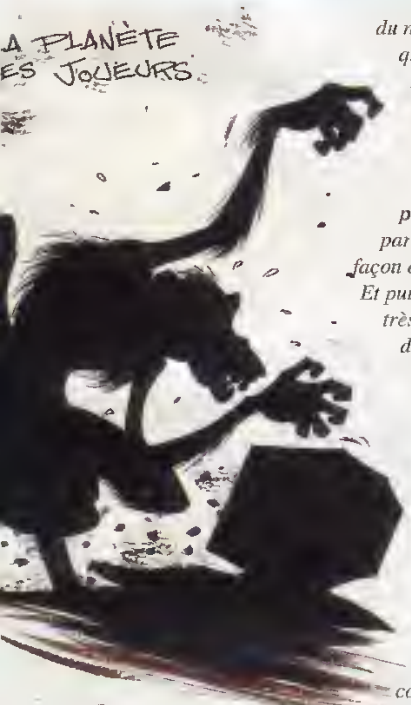
TEIGNARD

Salut,
Bon, j'écris sous le coup de la colère, donc n'allez pas penser que je suis toujours dans cet état d'esprit. La raison de mon courroux est la suivante : j'en ai marre d'être lourdé pendant les parties on-line ! Bordel, c'est pas compliqué de prévenir qu'on arrête le serveur nom d'un chien ! Je m'explique : je joue à des jeux comme Cossacks, Diablo II ou Operation Flashpoint sur le Net, bref, des jeux qui ne bénéficient pas de serveurs dédiés et qui obligent des joueurs à être serveurs. C'est très gentil de leur part, mais ils ont la sale habitude de couper la partie sans prévenir. C'est pourtant pas compliqué de dire : « Ah flûte, ma femme vient de rentrer, je dois arrêter » ou « Ah flûte, j'ai explosé mon upload, faut tout arrêter ! ». Neuf fois sur dix, en plein combat, paf, plus de partie : c'est super frustrant, surtout dans Diablo. Et inutile de me dire que c'est mon accès qui foire, puisque mon premier réflexe, une fois éjecté, est de vérifier si la partie est toujours là... mais non. Alors je veux bien qu'une fois sur trois ça soit un plantage, mais les plantages, ça va un moment... Bref, messieurs les serveurs, davantage de civilité ne fait de mal à personne, ne coûte rien, et calmera sans doute les esprits ! Sinon, je cogne.
MacNac

VOUS ÊTES NOMBREUX À VOUS PLAINDRE

Quoi, encore déconnecté ?

Ben voyons, et tu veux pas non plus qu'ils t'envoient un faire-part ? Il faut savoir, mon petit Gérard, que les mecs qui jouent les serveurs sont parfois de sales petits égoïstes qui pensent qu'à leur plaisir personnel et qui se foutent royalement de leurs cinq ou six connectés. Lorsqu'ils n'ont plus envie de jouer, ils coupent et mettent tout le monde dehors. De vrais porcs. Je me demande si, lorsqu'ils reçoivent du monde chez eux, ils virent tout le monde à coups de pied au train sans explication lorsqu'ils ont sommeil : c'est exactement le même principe. Alors crois-moi, ça m'énerve déjà beaucoup d'être d'accord avec moi, alors si en plus tu me parles de ces cafards, je sens que je vais encore devoir me défouler sur quelqu'un de la rédaction (qui a dit Rémy ?). ■



J'ai dû rompre avec ma copine que je fréquentais depuis 6 mois.

Les animaux du monde

Parfoi,
lorsque je demare un jeu reçant un message d'ereur s'afiche : erreur fatal OE est apparue à 0028:C00071P5 dans le VXD VMM(01) +000061D5 Donc je voulé savoir la comment enlever se bug, , jé une carte graphique : CHAINTECH NVIDIA TNT2 M64 Sortie TV mémoire 32 mo ; une carte son cmédia , un procésseur pentium III à 733 MHz et 64 mo de ram. Votre mag éééééééééééé vrémen bien allé salut.
Alain

Décidément, cette rubrique ressemble de plus en plus à un zoo. Ci-dessus, vous pouvez donc apercevoir un splendide Analphabetus Porcinus, en pleine force de l'âge, plus communément appelé emmerdeur de Teignard. Il vit généralement reclus dans sa caverne en gnognottant sur son PC, mais il lui arrive de tenter de s'exprimer. Il n'est généralement compris de personne et finit souvent sa vie solitaire et reclus, grignotant sa dernière barrette mémoire, incapable de faire comprendre à l'épicier qu'il voulait lui acheter des bananes. Ouga ouga ! ■

du naturel. En ce qui concerne Arcanum, si tu veux tout savoir, Rémy voulait qu'on lui donne six pages pour parler du jeu de façon exhaustive. Et puis, d'autres jeux très attendus déboulant (qui a dit Max Payne ou Red Faction ?), les pages se sont réduites comme une peau de chagrin. Alors, je sais que deux pages, c'est peu pour un jeu comme ça, mais il faut reconnaître qu'avec une meilleure réalisation, on aurait sans doute été plus généreux, même si sa profondeur est monstrueuse. Toujours est-il que Baldur's Gate II lui reste supérieur, eh oui.

HOT LINES

ACCLAIM
Technique 01 41 06 54 97 14h à 19h
du mardi au vendredi
Cheats tips 08 36 68 24 68 (2,23 F/mn)

ACTIVISION
Technique 01 41 06 59 95 de 17h à 19h
les lundi mardi mercredi et vendredi
Cheats tips 08 36 68 17 71 (2,23 F/mn)
Minitel 3615 Activision

SIERRA/BLIZZARD
Technique 01 46 01 46 50 24h/24h 7j/7
Cheats tips 08 36 68 46 50 (2,23 F/mn)

CODEMASTERS
Technique 04 72 65 81 91
lundi et mercredi de 17h à 21h samedi de 16h à 20h
Cheats tips 08 36 69 59 19 (2,23 F/mn)

CRYO
Cheats tips 08 36 68 36 82 (2,23 F/mn)

DISNEY
Toutes questions 01 53 75 50 50

EA
Technique 04 72 53 25 00 de 9h à 18h
du lundi au jeudi et le vendredi de 9h à 17h
Cheats tips 08 36 68 55 15 (2,23 F/mn)

EIDOS
Technique 01 41 06 96 75
du lundi au vendredi de 9h à 18h30
Cheats tips 08 36 68 19 22 (2,23 F/mn)

INFOGRAMES
Infogrames France / Euro Interactive
Service consommateurs
84 rue du 1er Mars 1943
69625 Villeurbanne Cedex France
Cheats tips 0892 68 30 20 (2,21 F/mn)
Technique 0825 15 80 80 (0,98 F/mn)
du lundi au samedi de 10h à 12h et de 14h à 20h
Minitel 3615 INFOGRAMES (2,21 F/mn)
E-mail support@fr.infogrames.com
Web www.fr.infogrames.com

MICROÏDS
Technique 01 46 01 54 21
Cheat Codes 08 36 68 86 81 (2,23 F/mn)
Minitel 3615 Microïds

MICROSOFT
Technique 01 69 86 10 20
du lundi au vendredi de 9h à 19h et le samedi de 10h à

TAKE 2
Technique 01 41 06 59 95
du lundi au vendredi de 10h à 13h.
Cheats tips 08 36 68 57 75
Minitel 3615 Take 2

UBI SOFT
Technique Tel 02 99 08 90 77
Fax 02 99 08 96 45
Du lundi au vendredi 10h30 à 12h30 et 13h30 à 19h30
Cheats tips 08 36 68 46 32 (2,23 F/mn)
Minitel 36 15 Soft (1,29 F/mn)
E-mail hotline@ubisoft.fr

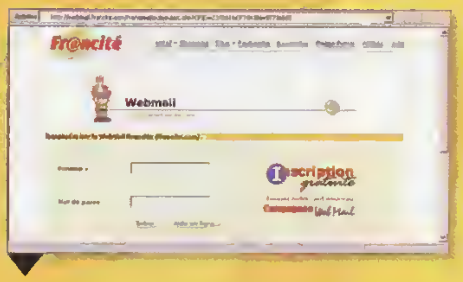
BOÎTE POSTALE

Vous pouvez m'envoyer vos lettres à l'adresse suivante :
Gen4 PC - Teignard
261, rue de Paris
Immeuble Le Méliès
93556 Montreuil Cedex
Et pour ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre... ni rien, ils peuvent m'écrire un *e-mail* à cette adresse : **teignard@computec-media.fr**

Fr@ncité

Le portail des internautes francophones

eMail - Shopping - Chat - Recherche - Pages perso - Affiliés



Créez votre adresse **email Francité**, et découvrez les fonctions qui vous aideront à mieux communiquer et gérer vos mails de chez vous ou d'ailleurs.
http://webmail.francite.com



Des logos et des sonneries pour tous les goûts : 60s and 70s, 80s and 90s, Chansons populaires, Cinéma, Comédies musicales, Dance, Dessins animés, Hymnes Nationaux, Jazz, classique, Opéra, Latino, Brésil, Raï, New-wave, Pop, Rap, Reggae, Techno, TV, Pub.
http://msg.francite.com



WebSeduction... tout pour être heureux !
Plus de 260 000 membres pour faire de belles rencontres...
http://webseduction.francite.com



Watt Music...Partagez votre passion : GROOVE, ROCK REGGAE METAL TECHNO MUSIQUE FRANÇAISE et INTERNATIONALE. Plus de 6 000 documents exclusifs. Proposez vos articles, annoncez vos concerts et soirées et participez au chat et aux 3000 forums d'artistes.
http://wattmusic.francite.com



WedD offre aux **webmasters** sa boîte à outils : Compteur, forum, chat, sondages, référeur, liste de distribution...
http://webd.francite.com



Trouvez tout ce que vous chercher à l'aide du **moteur de Francité** qui répertorie plus de 10 millions d'URL francophones.
www.francite.com

www.francite.com

En novembre, ça change !

Le mois prochain, *Gen4* change de formule : nouvelle maquette, nouveau concept, retour du jeu complet... Que du bon ! Par contre, rappelons que la version DVD est maintenant réservée aux abonnés.

Empire Earth



LE jeu de stratégie le plus ambitieux de la fin d'année (et des autres !) est enfin prêt ! 500 000 ans d'histoire, 200 unités, des dizaines de développeurs et des millions de pixels ont été nécessaires à la réalisation de ce monument épique. Ça va être terrible, immense, sanglant et c'est promis-juré-craché, ça sort le mois prochain. Cochon qui s'en dédie.



Annoncé, reporté, encore annoncé, encore reporté, Commandos 2 sera pourtant bien au rendez-vous du *Gen4* de novembre. Infiltration, résistance, massacres et gros militaires qui rampent, chef-d'œuvre à l'horizon ! Sinon, les rôlistes pourront enfin se délecter de Pool of Radiance 2 et de la version française d'Anarchy Online, les stratèges se jeter sur Kohan et Conquest, Frontier Wars et les fans d'aventure se perdre dans les brumes de Mystery of the Druids. Ça ne va pas être facile de faire des économies pour Noël !

Gen4 PC CD-Rom

26I, rue de Paris, Im Le Méliès
93556 Montreuil Cedex - France
Tél : 01 49 93 49 00 Fax : 01 49 93 49 49
Site : www.gen4pc.com

Direction Computec-Media France
Président directeur général : Christian Geltenpoth.
Directeur général (éditorial) : Didier Latil
Directeur général (finances) : Enno Eiche

Rédaction
Directeur de la publication : Didier Latil
Directeur des rédactions
et rédacteur en chef : Olivier Canou
Rédacteur en chef adjoint : Sébastien Tasserie
Secrétaire général des rédactions : Julio Ballester
1ères secrétaires de rédaction : Sophie Grimaud et Marie-Pierre Castelli
Secrétaire de rédaction : Stéphane Moreau
Chef de rubrique : Luc Santiago Rodriguez.
Rédacteurs : Frédéric Dutresne et Remy Goavec
Media master : Jean Luc Lamau
Ont participé à ce numéro : Khendine Mabrouk, Gary Laporte, Arnaud Cueff, Noel Chanal, Loic Claveau et David Le Roux.
Dossier Hardware réalisé par MicroScoop (microscoop@ifrance.com)
Directeur artistique : Frédéric Cauchy
Maquette : Regis Paillard, Johnny Tymen et Olivier Beck.

Service infographie
Ana Galvao

Publicité et marketing
Directeur commercial et marketing : Thierry Boyer
Chefs publicité : Anne Duval et David Lamour
assistés d'Aurelie Morere.

Diffusion
Distri Medias : Patrick Didier

Fabrication
Directeur technique de la rédaction : Julio Ballester
Responsable pré-presse : Mireille Mugneret.

Multimedia
Directeur : Jean Luc Lamau

Finances et administration
Chef comptable : Kirirthmony Mao
Comptabilité fournisseurs et clients : Carole Cherchi
Assistante ressources humaines : Sophie Badet

Systèmes d'information et centre d'essai matériel
Directeur : Jean-Frederic Bruzek.

Abonnements
12 numéros France : 339 F DOM-TOM et étranger : 479 F
Service abonnement
BP6 : 59718 Lille Cedex 9
Tel : 0 825 000 332 (0,99 F/mn) Fax : 03 20 12 11 12
computec.abo@cba.fr

Anciens numéros
BP1121 : 31036 Toulouse Cedex 1
Tel : 08 25 15 00 22 (0,98 F/mn) - Fax : 05 61 72 76 00

Gen4 PC est édité par Computec Media France au capital de 56 250 000 F. P.D.G. : Christian Geltenpoth (Principal actionnaire : Computec Media France)
Siège : 26I, rue de Paris, Immeuble Le Méliès
93556 Montreuil Cedex - France
Commission paritaire : 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088 Dépôt légal 3e trimestre 2001

Imprimé par Oberndorfer Druckerei (Autriche)

Tout ou partie de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41 d'une part, que « les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et d'autre part, que « les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration », toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (alinéa premier de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code pénal. Crédits photos et © Copyright DR
Tous droits réservés

DIFFUSION CONTRÔLÉE 1999

Actions et émotions



349 F - 53,20 €
F1 2001
ELECTRONIC ARTS

Battez-vous pour la pole position ! Du circuit de Monza à celui de Monaco, confrontez-vous aux coureurs les plus intelligents et les plus audacieux pour remporter le championnat de Formule 1. Les arrêts au stand, les hurlements de la foule, le bourdonnement de la grille de départ, l'animation, des pilotes, les conditions de météo, tout y est !



349 F - 53,20 €
Project Eden
EIDOS

Retrouvez-vous en pleine jungle urbaine. Vous avez le contrôle d'une équipe de 4 personnages de la force d'élite qui s'occupe des troubles les plus graves de la ville. Enquête sinistre et ambiance futuriste et pesante garantie.



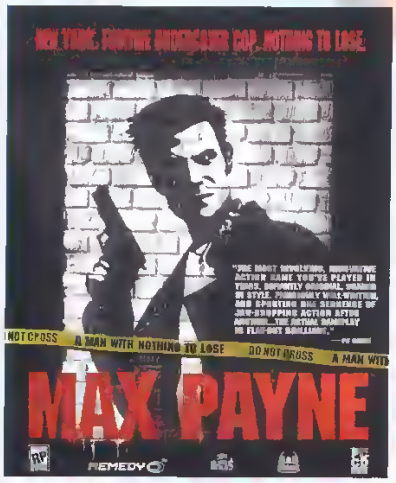
©2001 Visiwire and Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved
Fox Fox Interactive Planet of the Apes and the associated logos are registered

299 F - 45,58 €
La Planète des Singes™
EIDOS

Ulysse, astronaute à la Nasa, s'écrase sur Terre après 2000 ans passés dans l'espace. La planète est aujourd'hui dominée par une race meurtrière de grands singes intelligents. Les hommes sont menacés d'extinction et vivent terrés Pour survivre, vous ne pourrez compter que sur votre instinct, votre discrétion et votre force.

349 F - 53,20 €
Max Payne
EIDOS

En une nuit, Max Payne (flic de New York) perd femme et enfant et se retrouve accusé des meurtres...
Basé sur un scénario noir et torturé, voilà un jeu d'action où alternent scènes d'action spectaculaires et révélations bouleversantes. *Max Payne* va vous en mettre plein la vue !



LE PRODUIT DU MOIS

370,62 F - 56,50 €
MECH COMMANDER 2
MICROSOFT

Dirigez vos troupes de robots dans la guerre du XXXI[e] siècle !
A la tête d'une unité de Mechwarriors mercenaires, vous devez déployer et diriger vos pilotes au combat. Un jeu de stratégie, de tactique et d'action en 3D et temps réel.



Carte Microshop
Fans de logiciels, la Carte Médiashop est faite pour vous

Réalisation Partenaire Media - Tél. : 01 49 88 65 65

AMIENS • ANGERS BEAUCOUZÉ • AUBAGNE • AULNAY-SOUS-BOIS • AVIGNON LE PONTET • BELFORT ANDELNANS • BÉTHUNE • BORDEAUX LE LAC • BOULOGNE ST-MARTIN • CAEN MONDEVILLE • CALAIS COQUELLES • CAMBRAI • CHOLET • CREIL • DOUAI • ECHIROLLES • ENGLOS • FONTENAY-SOUS-BOIS • GRANDE-SYNTHE • GROSLAY • KINGERSHEIM • LA ROCHE-SUR-YON • LEERS • LE MANS LA CHAPELLE ST-AUBIN • LE MANS • LIMONEST • LOGNES • LORIENT • MACON • MANDELIEU • MANTES BUCHELAY • MASSY • MELUN CESSON • MÉRIGNAC • MONTIGNY-LES-CORMEILLES • NÎMES • NOYELLES-GODAULT • ORMESSON LA QUEUE-EN-BRIE • OSNY • PARIDIS • PAU • PLAISIR • PLAN DE CAMPAGNE • RENNES CHANTEPIE • REZÉ • ROANNE • RONCQ • ST-BRIEUC • ST-EGRÈVE • LIBOURNE • ST-HERBLAIN • ST-JEAN-DE-LA-RUELLE • ST-PRIEST • THIONVILLE-TERVILLE • TOULOUSE • TOURS NORD • TROYES ST-PARRES-AUX-TERTRES • VALENCE • VALENCIENNES PETITE-FORÊT • VANNES PLOEREN • VILLENEUVE D'ASCQ • VITROLLES LE LIOURAT

Boulanger

CE SOIR, COMMANDEZ 16 ROBOTS DE COMBAT PLUTÔT QU'UNE PIZZA.



MECHCOMMANDER 2

LE JEU DE STRATÉGIE DE L'UNIVERS BATTLETECH



VOUS DÉCOUVRIREZ BIEN VITE QUE LE SUCCÈS D'UNE MISSION NE REPOSE PAS SUR LA FORCE BRUTE. APPRENEZ À ADAPTER L'ÉQUIPEMENT DE VOS ROBOTS, À PRÉPARER VOS CHOIX STRATÉGIQUES, ASSUREZ LA SÉCURITÉ DE VOS TROUPES, ET UTILISEZ LES BÂTIMENTS ET RESSOURCES ENNEMIES À VOTRE PROFIT. CONCENTREZ VOUS SUR VOS OBJECTIFS POUR ADAPTER VOTRE TACTIQUE EN TEMPS RÉEL ET VOUS POURREZ PEUT-ÊTRE DEVENIR UN GRAND STRATÈGE.



www.microsoft.com/france/jeux

FASA

JOUABLE EN RÉSEAU SUR GOA

Microsoft